COMPUTER GAMING WORLD RE

RE: COMPUTER GAMING WORLD

Need for Speed Underground 2

Разбиться нельзя — взлететь можно!

№12(31), ДЕКАБРЬ 2004

ISSN 1683-4739

Утренний секс
Заменяет 28 проверок почты

Натуральная грудь
в журнале об играх

Лучший компьютер
Тестируем три, побеждает один

Russian Edition
ДЕКАБРЬ
№12(31)






FLATRON®
freedom of mind


LG
Life's Good

Откройте для себя новый мир цифровых увлечений.







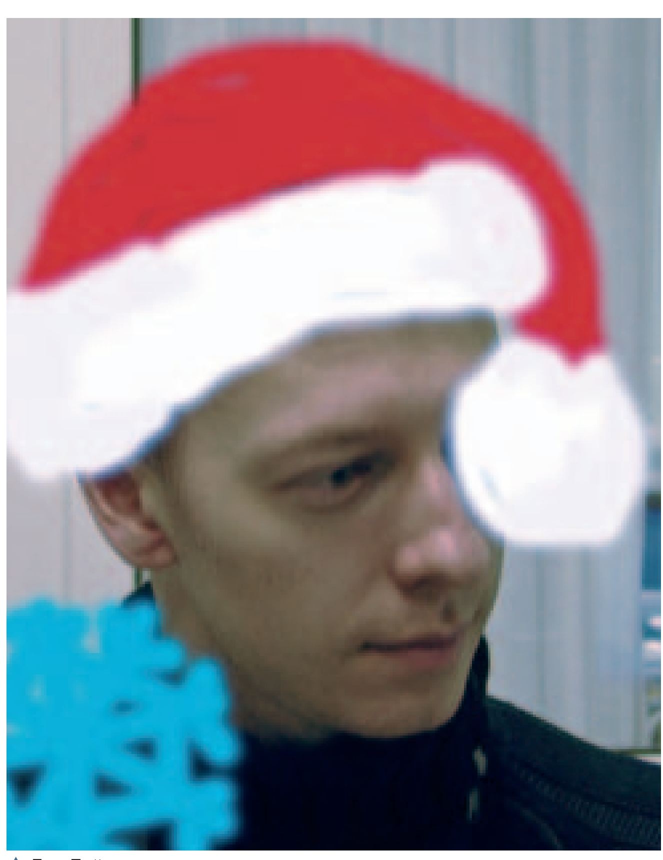
Записывайте, храните, просматривайте фотографии и слушайте музыкальные материалы с **Ecxilon Universal DK 13** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. И используйте цифровой мультимедиа адаптер для подключения к телевизору или стереосистеме в любой комнате Вашего дома. Это новый мир возможностей.

- Гарантия 2 года
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит
- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. МЕ61.В01302)



Петровско-Разумовская
Дмитровское ш. 107, оф. 242, (095) 485-5955, 485-5963, 485-6400;
Савеловская
Сущевский Вал, 5, ТЦ "Савеловский", павильон D-35, (095) 784-6618;
Шоссе Энтузиастов
Проспект Буденного, 53, "Буденновский Компьютерный Центр", павильон А-4, (095) 788-1503, 788-1504;
Шоссе Энтузиастов
Проспект Буденного, 53, "Буденновский Компьютерный Центр", павильон I-18, (095) 788-1535;
Интернет --- www.exciland.ru e-mail: info@exciland.ru

С НОВЫМ!



▲ Дед Лайн

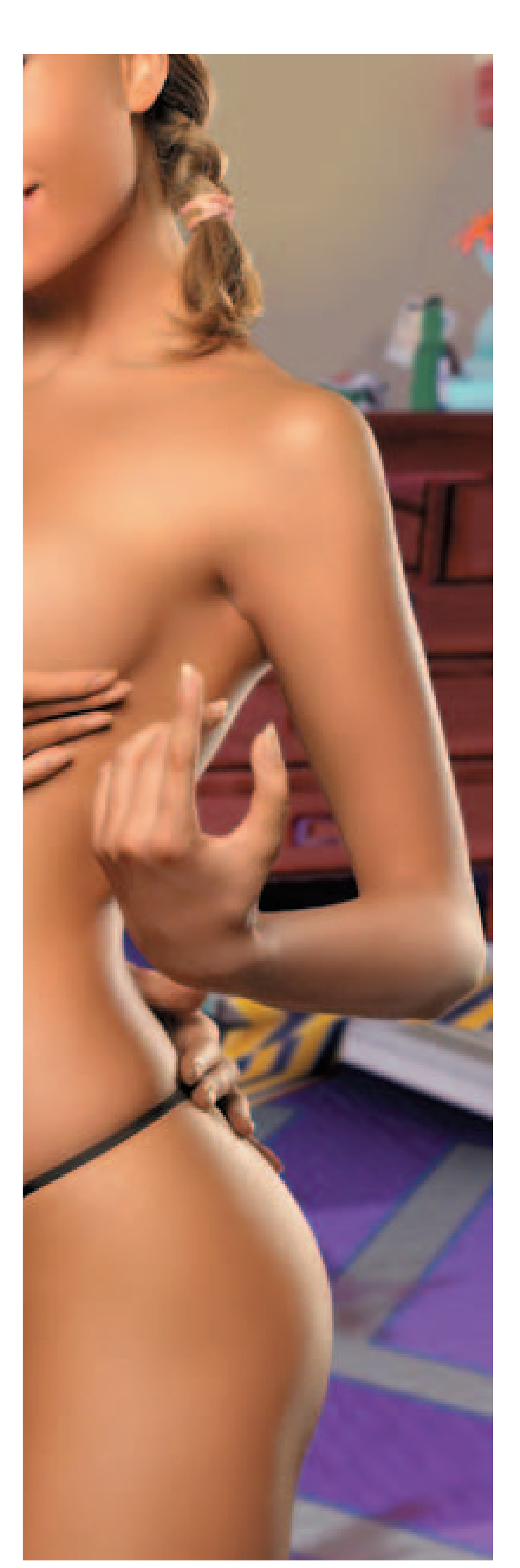
Предновогодние чудеса — вполне подходящая тема для декабрьского вступительного слова. Только сначала введём определения: чудо — это то, чего не бывает. Или, по крайней мере, не было до сих пор. Что ж, за такими чудесами ходить далеко не надо — их у нас сто с лишним страниц. До сих пор не было ни одного журнала, созданного специально для взрослых людей, любящих игры и понимающих, что это развлечение, а не параллельная реальность. Журнала, рассказывающего не всё обо всех играх подряд, а только самое интересное и только о лучших из них. Нет ни одного журнала об играх, способного шутки ради, для одного разворота провести фото-сессию с обнажёнными моделями — просто потому, что его читатели оценят такую шутку. Больше ни в одном журнале статьи «железных разделов» не выглядят и читаются так, будто ты вертишь это «железо» в руках. Ничьи новостные материалы об «игрушках» нельзя с улыбкой пересказывать в любых компаниях, включая рекрутинговые — вернее, до сих пор нельзя было. Наконец, только тут, несколькими десятками страниц ниже, игровой журнал оказывается хорошим собеседником в разговоре о реальной жизни.

Но это мои личные представления о чудесах, которые я никому не навязываю. К тому же, у нашего предновогоднего чуда есть один недостаток — в нём нет ничего неожиданного. Что ж, значит, сюрпризы остаются за нами в будущем году.

Владимир Рыжков,
главный редактор

СОДЕРЖАНИЕ

#12(31)'04



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Владимир Рыжков** ryzhkov@cgw.ru
Редактор **Ян Масарский** plague@cgw.ru
Редактор **Мария Дмитриева** dmitrieva.m@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Александр Фролов** (CD) frolov@cgw.ru
Литературный редактор **Диана Ширяева**
Дизайнер: **Ярослав Ушаков**
Редактор **Семён Чириков** (CD) sem4@cgw.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: pochta@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,

тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Юрий Поморцев

(game)land

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов



Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная

СУРОВАЯ КРИТИКА

Здравствуй, RE: CGW!
У меня к вам много вопросов. Первый — как вас угораздило так назваться? Ни один продавец на улице не выговорит! Прошу подружку: покупаешь себе все эти космо, ну купи и мне журнал. Так ваш она только один раз прихватила и то случайно. А так, запомнить и проговорить ваше название, выше ее сил. А она у меня не дура, хотя и блондинка.

И еще хочу спросить: Вам что, правда девушки-авторы пишут? И вы этого не стесняетесь? Такая некомпетентность издания настораживает. Как я могу прислушиваться к рекомендации какой-то пигалицы? Что она в моих, мужских играх понимает? Вы бы им хоть псевдонимы придумали или помечали как-нибудь эти материалы.

Игорь, Питер

RE: СУРОВАЯ КРИТИКА

Привет, Игорь!
Любимый редакционный анекдот — про статуэтку Кетцальмигонкуганькоатльктенотчетлана, древнего бога дикции и памяти. Поэтому нас-то как раз название «Computer Gaming World (RE)» не смущает. Напротив, мы находим его очень солидным и звучным. Но — только ради девушки – можешь называть нас просто RE:. Специально для этого мы недавно сменили начертание логотипа. Теперь, если твоя подружка подойдет к киоску с прессой и скажет: «Дайте, пожалуйста, RE:! Ромуальд, Евпсихий, двоеточие», — ей понимающе подмигнут и выдадут требуемое.

Теперь ответ на второй из твоих многочисленных вопросов: Девушки-авторы — наша гордость. Потому что, во-первых, они все собраны в одном разделе — «Правда жизни», и теперь у нас только в нем девушек работает больше, чем во всех российских журналах об играх вместе взятых. А во-вторых, если они — пигалицы, то что за неземная девушка у тебя? И есть еще третья причина: наши девушки — отлично пишут.

Редакция RE:

ТЫ! ЗАПИСАЛСЯ ДОБРОВОЛЬЦЕМ?

Нам всегда интересно твоё мнение. В конце концов, для кого мы всё это делаем? Выражай свои мысли, не стесняйся! Пиши нам, заходи на форум — у нас полная свобода слова, и мы всегда рады услышать твои предложения.

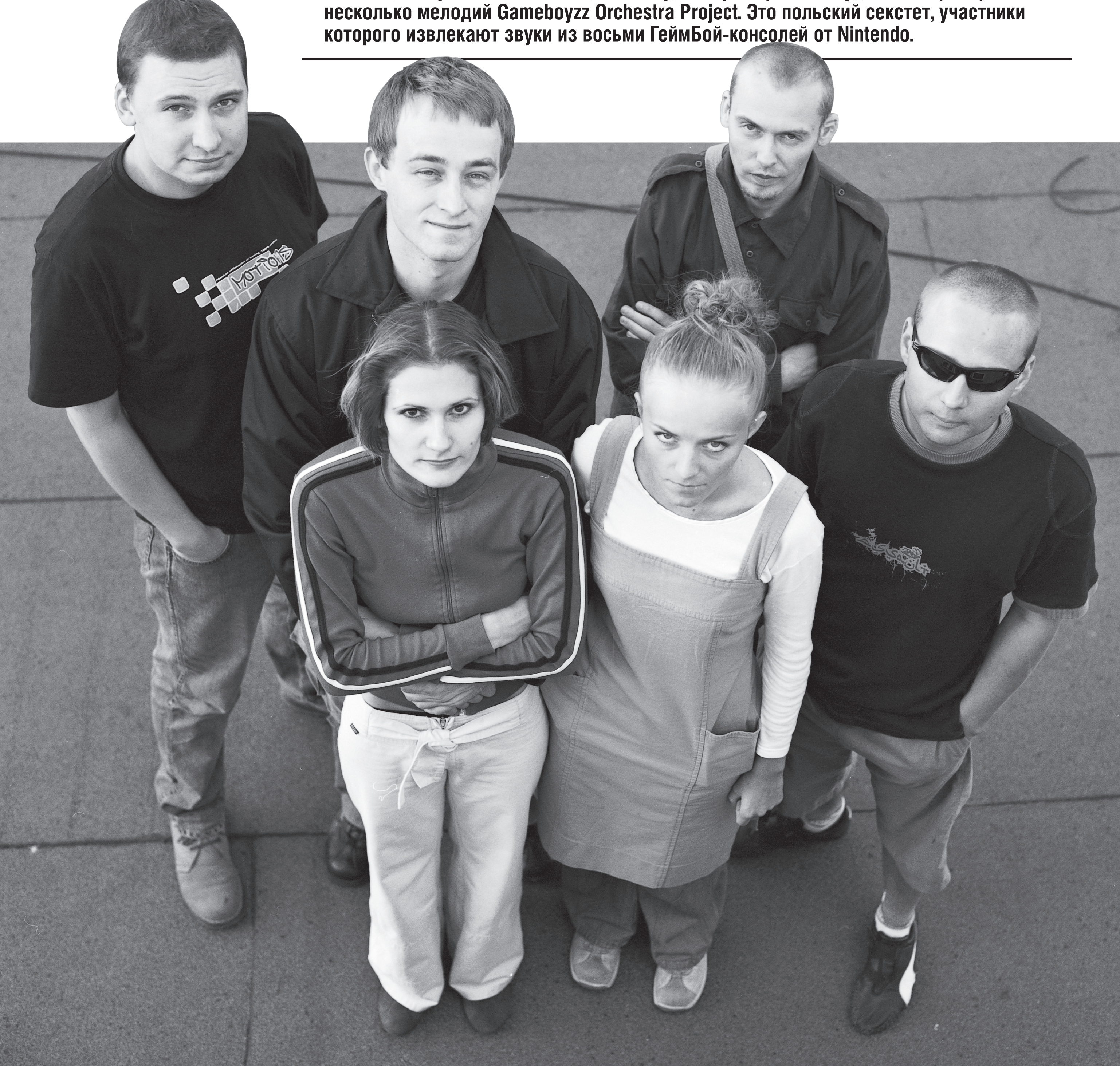
Более того — ты можешь непосредственно помочь нам сделать RE: ещё лучше. Для этого всего лишь нужно каждый месяц отвечать на несколько простых вопросов. После появления очередного номера в продаже мы пришлём тебе небольшую анкету, которую ты заполнишь и отошлёшь нам обратно (у тебя, кстати, есть шанс выиграть приз от редакции). Просто оставь заявку — это займёт у тебя меньше минуты. Пошли на адрес levoshina@gameland.ru письмо с темой «Тест-группа журнала CGW RE», а в теле письма напиши свои фамилию-имя-отчество, возраст и почтовый адрес (укажи, пожалуйста, индекс отделения). Всё.

Поучаствуй в создании лучшего журнала о компьютерных играх. Готовы


Virtual Skipper 3
Парусная регата
Самый захватывающий и реалистичный навигационный симулятор парусного спорта!
В продаже с ноября
«Красота...
Нет, скорее — КРАСОТИЩА!»
Страна Игр
© Nadeo, 2004. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru.
Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.
NADEO
Новый Диск
www.nd.ru

ЧЕМ ИГРАЮ, ТЕМ ПОЮ

Если ты вдруг услышишь звуки, похожие на электронное рыганье, пуканье и пиканье, не пугайся. Возможно, твоей аудиокарте просто не удалось переварить несколько мелодий Gameboyzz Orchestra Project. Это польский секстет, участники которого извлекают звуки из восьми ГеймБой-консолей от Nintendo.



Группа была создана медиа-продюсером Павлом Яницки (Pawel Janicki) и медиа-художником Яреком Куйдой (Jarek Kujda) в 2001 году. Gameboyzz Orchestra играет живую музыку, которая может быть одновременно благозвучной, скрипучей и напоминающей взрывы из **Legend of Zelda**. Если любопытно, можешь скачать пару треков с их сайта — gameboyzz.com. Кстати, представители компании Lukas Toys, официального дистрибьютора Nintendo в Польше, услышав пару пьес оркестра, так расчувствовались, что начали его спонсировать.

Сами музыканты, играя на консолях с ностальгией вспоминают свои юные годы. «Играть на ГеймБое — все равно как вернуться в детство», — говорит Яницки, а Куйда согласно кивает: «Они звучат, как старые игры».

Началось всё с того, что Яницки с друзьями купили ГеймБои, чтобы использовать их в одном музыкальном проекте. «Мы искали драм-машину, но когда услышали, как клёво звучат консоли, решили организовать свою группу и наслаждаться этими чудесными звуками и впредь», — говорит Яницки.

Кроме собственно консолей, парни используют микшеры, колонки и саунд-редактор Nanoloop, который обрабатывает звуки. Иногда в ход идут мелодии из игр вроде **Tetris** и **Super Mario Bros.**, на которые накладываются разные звуковые эффекты. Бывает, доходит до того, что ребята специально пытаются угробить свой софт, чтобы добиться нового звучания.

Перед концертом музыканты совещаются и решают, в каком направлении двигаться. Они могут просто импровизировать на сцене, микшируя треки прямо на глазах, или, точнее, ушах аудитории. Глаза благодарного зрителя в этот момент заняты видеорядом: оркестранты втыкают свои ГеймБои в компьютеры, где запущена программа визуализации EyesWeb. В результате внимательный зритель видит на экране чёрно-белые картинки, полностью соответствующие звукам, которые издаёт оркестр.

Несмотря на то, что выглядит всё это как самый настоящий хайтек, далеко не все инструменты, которыми пользуются музыканты, современны. Gameboyzz Orchestra сочетает старые и новые ГеймБои: от самых ранних версий до Game Boy Color и Game Boy Advance.

В свободное от творчества время музыканты, по признанию Яницки, слушают клубную музыку, Kraftwerk и панк-рок.

Оркестр выступал дома в Польше, во Франции, Германии и России. Как воспринимают такую музыку зрители? По словам Яницки, это зависит от места. Японцы их обожают, потому что это их, можно сказать, народная музыка, знакомая с детства. Похожая ситуация и в Польше, но здесь их оркестр причисляют к андеграунду.

Самих музыкантов всё это мало волнует. Как говорит Куйда: «Мы играем музыку просто потому, что это прикольно!». ■

Рустам Сабиров





ПОДВЕЗЛИ ПРОДУКТЫ

Кампания за орков теперь будет сопровождаться чьей-нибудь рекламной кампанией. Говорят, это чертовски выгодно.

Одна британская компания объявила о том, что за год ей удалось добраться до кошельков четырёх миллионов людей. И всё — благодаря грамотному product placement'у в компьютерных и видеоиграх. В следующие полтора года британцы надеются заполучить уже 50 миллионов жертв.

Началось всё с того, что бизнесмены с удивлением обнаружили: многие здоровые и склонные к потреблению ребята в возрасте от 18 до 35 лет стали меньше смотреть ТВ и, следовательно, страдают от недостатка рекламы. Какой ужас! Нужно немедленно что-то делать.

«Согласно исследованиям, 30% рекламы в играх окупается в самые короткие сроки, а 15% — через пять месяцев. Цифры для рекламной индустрии просто невиданные», — говорит Сьюзен Кречмер (Susan Kretchmer), президент некоммерческой организации Partnership for Progress on the Digital Divide. Ну как тут не помочь?


Акелла
Atlantis Evolution
Атлантида
Эволюция
На дворе 1904 год. Возвращаясь в Нью-Йорк, молодой фотограф Кертис Хьюитт попадает в самое сердце вихря невероятной силы, который оказывается магическим и отправляет нашего героя в Атлантиду. Попав в город, где технология причудливо переплетается с магией, Хьюитт должен помочь народу Атлантиды сбросить иго жестоких богов...
Великолепная полноэкранная трехмерная графика
Пять уникальных территорий, каждая со своей культурой и загадками
Разнообразные головоломки и мини-игры
Завораживающий саундтрек
The Adventure Company
© 2004 "Akella"
© 2004 "Dream Catcher", © 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
М.Видео
СОЮЗ
Akella



ПРЫГАЙ ВЫШЕ, ФОРРЕСТ!

Вообще, первые щиты Marlboro появились в гонках на старой консоли Sega ещё в конце 80-х. С тех пор акулы бизнеса стали хитрее. Теперь реклама стала частью игры. В **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow** агенту Сэму Фишеру нужно изучить свой смартфон Sony Ericsson P900 для того, чтобы продвинуться дальше.

«Мы встраиваем рекламу в сюжет игры. В последнее время это стало особенно заметно. Биллборды — это круто, но вы ничего не можете с ними сделать. А вот когда червяки из **Worms 3D** пьют Red Bull, они получают энергию и могут прыгать выше», — делится своими наблюдениями Эд Бартлетт (Ed Bartlett) из компании Hive.

По мнению мистера Бартлетта, чем больше рекламы будет в играх, тем больше возможностей появится у разработчиков. «Сейчас люди жалуются, что в играх нет новизны. Сделать нечто оригинальное — дорого; у издателей просто не хватает средств. Поэтому мы играем в пресные сиквелы и игры по мотивам фильмов».

Он считает, что за счёт привлечения рекламы можно реализовать интересные игровые идеи. Сердце игрока преисполнится благодарности, и слёзы навернутся на красные глаза.

ОНА НАМ НРАВИТСЯ

Некоторые думают, что человек играет, чтобы отрешиться от окружающих проблем, включая назойливую рекламу. Однако опрос, проведённый Nielsen Interactive Entertainment, показал, что семидесяти процентам играющих на самом деле нравится product placement в играх, потому что он, дескать, делает игру более реалистичной.

«В настоящее время нельзя сказать, что игроки воспринимают рекламу негативно, — считает мисс Кречмар. — Издатели понимают, что их нельзя обижать, особенно — если человек выкладывает за игру $50».

Интересно, что меняются не только софт и железо. Сама аудитория стала другой. Средний игрок в PlayStation 2 — старше 20-ти лет. Более 25% британских геймеров принадлежат к прекрасному полу. Рекламщики позаботятся обо всех. ■

Рустам Сабиров

Акелла



DARK FALL II: LIGHTS OUT







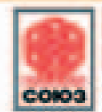




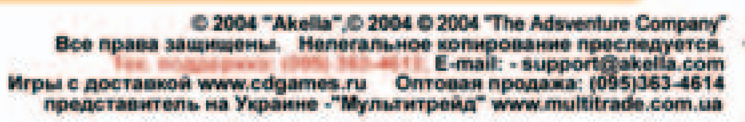


После загадочных событий первой части игры картограф Бенджамин Паркер приезжает в туманный городок под названием Trewarthan для того, чтобы составить карту местности. Но зачем жителям понадобилось рисовать новый географический план, если в этом захолустном местечке уже давно ничего не менялось? Однако вскоре выяснятся, что куда-то таинственным образом исчез маяк Fetch Rock, а еще через некоторое время весь остров погружается в кромешную тьму...

- Непередаваемая мистическая атмосфера, нагоняющая на игрока страх и ужас.
- Множество действительно умных головоломок.
- Великолепно выполнена графическая составляющая игры.
- Потрясающее звуковое оформление.









FINAL FANTASY XXX

«Нужно преодолеть разрыв между компьютерными RPG и играми, в которые играют люди в обычной жизни», — считает Мидори, ведущая семинаров по умелой порке и садо-мазо из Сан-Франциско.





Хотя, по мнению некоторых товарищей, BDSM — отличная вещь, самый популярный семинар у тетушки Мидори — это «Обольщение с помощью голоса и эротических историй». Дело, видимо, в том, что не каждый из нас готов признать своё увлечение плёткой и расплавленным воском, а вот маленький мобильный друг есть почти у всех.

«Я учу людей тому, как заинтриговать партнёра по телефону, как вызвать волнующую дрожь в теле, как правильно придать отношениям эротический оттенок», — говорит Мидори.

Её студенты учатся претворять в жизнь свои самые смелые сексуальные фантазии, и не чувствовать себя при этом героями «Американского пирога». Чтобы помочь им в этом, секс-инструкторша проводит параллель между ролевыми играми и рассказыванием эротических историй. По мнению Мидори, «нужно играть, как в детстве — легко и беззаботно. Партнеры должны преодолеть недоверие, а затем дать волю своему либидо».

Предприимчивые любовники могут экспериментировать с устройствами для изменения голоса — менять голоса с мужского на женский, с женского на мужской, с человеческого на роботехнический. Для извращенцев есть софт типа AV VCS Diamond Edition, предлагающий широкий набор голосов для голосовых чатов и интернет-телефонии.

Мидори очень нравится эротический потенциал технологий. «Если бы я могла изменить свое тело и реализовать свои фантазии с моими партнерами, я бы, конечно, сделала это. Но пока это невозможно, я пользуюсь тем, что доступно — работаю с голосом».

В киберсексе умение впечатать умную фразу отличает мужчину от мальчика. В реальном сексе приятный голос также играет важную роль.

Практически у каждого сегодня есть мобильник. Но как мы им пользуемся? «Привет! Как дела? Как вчера посидели?» Пустая трата денег. Мидори уверена, что мы должны использовать мобилы, чтобы оживить нашу сексуальную жизнь, придать ей остроты. Разговоры в реальном времени, обмен SMSками в течение трудового дня могут, по её словам, сблизить любовников.

Одна из любимых техник Мидори — эротическая история с продолжением. Делается это так. Прикинь, какова максимальная длина голосового сообщения, которое можно оставить на телефоне подружки. Позвони в тот момент, когда она точно не может ответить, и начни наговаривать на автоответчик всё, что ты сделаешь с ней сегодня вечером, как ты это сделаешь, и где. Делай это с соответствующим придыханием. Если время рассчитано правильно, то в самой кульминационной точке рассказа раздастся «БИИИП». До новых встреч в эфире. Чувствуется, что госпожа Мидори ведет ещё занятия по садо-мазо, не правда ли? ■

Рустам Сабиров

КАМЕРНЫЕ СТРАСТИ

Недалёк тот час, когда только программа телепередач поможет тебе понять, что перед тобой: телешоу или видеоигра.

СОКАМЕРНИКИ

Когда-то разработчики игр думали — как сделать игру похожей на реальность, хотя бы на ТВ-шоу? Теперь у ТВ-шоу реальные проблемы: как конкурировать с играми?

Одна из последних попыток исправить ситуацию: камера SkyCam, которая подвешивается на тросах над футбольным полем и показывает игру со спины защитника. Вид, знакомый любому, кто хоть раз играл в спортивный симулятор.

Игровые серии **FIFA**, **NHL**, **NFL** уже мало чем отличаются от реальной телетрансляции. Тут тебе и церемония награждения игроков, и нервно ёрзающие тренеры, и трясущие сиськами фанатки — всё как по ящику. Даже персонажи — точные копии известных спортсменов и телеведущих.

В этой ситуации тв-продюсерам не остаётся ничего иного, как сделать телетрансляцию похожей на игру. Компании вроде ESPN и ABC регулярно используют SkyCam в трансляциях Sunday Night Football и Monday Night Football. Движение камеры один в один повторяет replay в **NFL 2005**: камера облетает по кругу игроков, судей и даже



мяч. Зритель чувствует себя на поле с «дыней» в руках.

«Еще не так давно мы думали — как приблизить игру к тому, что показывают по телевизору? Теперь у нас есть свое видение спорта, и уже телевидение подстраивает свои трансляции под нас» — говорит Эрик Уайтфорд (Erik Whiteford), директор EA Sports.

ЗАКРУТИЛОСЬ, ЗАВЕРТЕЛОСЬ

Одной из первых спортивных серий стала **Madden NFL**, появившаяся в 1989 году. Три года спустя в **Joe Montana II Sports Talk Football** (Sega Genesis) появился ведущий, который так раздражал, что казалось, будто ты и правда смотришь телевизор. В 1998 году в **Madden Football N64** (Nintendo 64) встроили HelmetCam, заставив геймера бегать по полю. В конце 90-х он получил возможность крутить камерой в разных направлениях и менять перспективу: вид сверху, сбоку, от первого лица. Зрители кусали пульты от зависти.

Телемагнаты засуетились. На Кубке США по американскому футболу CBS представила технологию EyeVision. Компьютер поворачивал все камеры, расположенные по периметру поля, в одну точку одновременно. Казалось, что камера крутится вокруг этой точки. В ответ на это NBC прицепила камеру на тросы над полем, что и придало хорошо тебе знакомую перспективу.

Компания Fox, получив права на трансляцию игр NFL в 1994 году, с помощью специальных экранов и звуковых эффектов стала информировать зрителей о том, что происходит на поле. Сейчас в ходе матчей NFL они видят текущую статистику, результаты других игр, разные графики и схемы. Соревнования продолжаются. ■

Рустам Сабиров



Акелла
Наследие Королей
Легенда
The Legend:
Kings Legacy II
The Legend - это увлекательнейшая стратегия в реальном времени с элементами RPG и вдохновленным произведениями Дж.Р.Р. Толкиена сюжетом, повествующим о войне, в которой принимают участие четыре уникальные расы. Среди несомненных плюсов игры - неповторимый и разнообразный мистический фэнтезийный мир, живущий своей жизнью независимо от игрока...
Более тридцати карт для сингл-плеера, смена дня и ночи, обилие различных заклинаний
Полностью трехмерный ландшафт: леса, пустыни, заснеженные равнины, поля, подземелья, океаны, замки и горы.
Сотни юнитов, около 150-ти зданий, более двадцати оригинальных персонажей.
Фантастическая музыка и звук
DXT ComputerS
© 2004 "Akella"
© 2003-2004 " DXT ComputerS, spol. s r. o."
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
Akella



ИГРЫ



Зимой почему-то всё меньше тянет пить пиво на свежем воздухе, и всё большее значение приобретает тепло и уют пресловутого очага. Нет, ну какого очага, в самом деле? Где ты в последний раз вообще видел очаг как таковой? Ну, не считая очагов военный действий в играх. Живой огонь в городе развести проблематично, а сидеть перед батареей парового отопления или калорифером — как-то глупо.

То ли дело — компьютер. Во-первых, перед компьютером сидеть удобнее: у него есть выход в интернет, а у калорифера — нет, не говоря уж о батарее. Во-вторых, ежели запустить какой-нибудь Doom 3 с максимальными графическими настройками, центральный процессор и видеокарта будут нагреваться так, как никакому калориферу не снилось. В-третьих, ну пора уже, наконец, позволить себя спокойно оттянуться во все те игры, которые ты всё откладывал на потом.

Для тебя уже всё приготовлено. Игропроизводители понаделали столько потрясающих хитов, что их все только инсталлировать можно целую неделю. Мы же, в свою очередь, про эти игры всё честно рассказали — в этом ты можешь убедиться уже буквально на следующей странице. Проблем с домашним отдыхом у тебя не возникнет ещё о-очень долго — это мы тебе гарантируем.

Видишь, как тебя все любят?

ИГРА: ROME: TOTAL WAR • **ИЗДАТЕЛЬ:** ACTIVISION • **РАЗРАБОТЧИК:** CREATIVE ASSEMBLY • **ЖАНР:** STRATEGY

ROME: TOTAL WAR

КУПИЛ, ПОСТАВИЛ, ПОЛЮБИЛ





Говорят, Гай Юлий Цезарь обладал такой продвинутой мультизадачностью, что чуть ли не двадцать дел одновременно мог делать — Windows прямо плачет от зависти. Здесь, в игре про древних, но очень крутых римлян, тебе тоже придётся много чего делать, — правда, можно по очереди. Забот у тебя будет столько, что в какой-то момент ты, может, возопишь к Юпитеру — мол, за что мне столько геморроя? Тут, однако, и станет ясно — император ты по сути своей, или дальше паршивого сотника тебе в этой жизни продвинуться не светит.

САМ, ВСЁ САМ

Если ты не играл ни в одну игру про весёлый Total War (ну ты даёшь вообще), вот тебе, вкратце, концепт. Есть стратегический режим, как в старой доброй «Цивилизации», походовый — управляешь страной, города отстраиваешь-улучшаешь, войны объявляешь, союзы заключаешь, и всё такое. На мелочи, словом, не размениваешься.

Когда же дело доходит до товарищеской резни на предмет кому тут наш стольный град нужнее, переходишь в режим тактический, весь из себя в реальном времени. Берёшь под своё чуткое руководство сотню-другую оказавшихся поблизости бравых воинов, и всем, кто с мечом пришёл, самолично по оралам начисляешь. Ну, или они тебе — как повезёт.

Таковы были **Shogun: Total War** — хорошая игра; **Medieval: Total War** — отличная игра, а теперь вот и **Rome: Total War** — игра просто великолепная. Великолепная она не только потому, что теперь тут всё в полном 3D по последнему слову древнеримского хайтека. И даже не потому, что аж до 10 000 отдельных юнитов одновременно на поле битвы можно столкнуть. Это всё здорово, конечно, красиво, — но не главное.

Главное — что это не просто игрушечка, time-killer на пару часов; не однодневка в ярком фантике. Это целый настоящий мир — огромный, сложный, живой. В нём жить и жить. И жить, надо сказать, приятно.

ПО-СЕМЕЙНОМУ

Начать, конечно, следует с имперской кампании. Властью над миром интересуешься? Выбирай один из трёх знатных римских родов: Юлии пресловутые, например, — рекомендуем. Войска у всех римских фракций одинаковые — разница в том, с кем тебе предстоит сражаться.

Одна из самых приятных особенностей кампании в том, что свою империю ты строишь сам. Это не то, что тебе какой-то сценарист втолковывает: мол, враги сожгли родную хату, вот тебе шашка, вот тебе конь — иди сражайся. Ты тут сам всё решаешь. Следуешь, конечно, определённой сюжетной колее — так оно удобнее. Но всё-таки Империя — она твоя, родная.

«Ты помнишь, как всё начиналось». Как ты завоёвывал каждую провинцию, как вот здесь вот на этом



КЛАН СОПРАНО
Распределение обязанностей

Управлять огромным государством в одиночку не получится: тебе нужны верные люди — наместники, губернаторы, генералы. Эти люди — не какие-то бараны по объявлению, а твои родственники, члены могучего клана Юлиев или там Брутов. Кто-то на ком-то женился, кто-то кого усыновил-уматерил. Вот храбрый капитан отличился — вступай в нашу банду, бери мою внучатую племянницу в жёны (тут их ещё тридцать штук, не жалко). Или, напротив: «Да он алкоголик! Не дам дочурку!». Подбираешь кадры, насаждаешь корпоративный дух. Без верных людей империя твоя очень быстро развалится — надо беречь.

самом месте твой десятиюродный дядя по чёрт знает какой линии сложил голову на поле брани, — а это был такой генерал, такой генерал! У тебя образуются старые счёты — «что, опять галлы беспорядки нарушают?! Вы — против МЕНЯ?! Да я таких, как вы, да в сорок первом!..». Со слезой умиления назначаешь очередного племянника на пост губернатора — «а я его помню ещё вот такой соплёй первоуровневой!». И так далее в том же духе.

Патриотически-великодержавная гордость то и дело накатывает приятными волнами. Как, бывало, в «Цивилизации»: посмотришь на свой 30-миллионный мегаполис со звучным названием «Дальнежопинск», и сам себе поражаешься — вот ещё вчера (по реальному времени) был такой захолустный городишко — три двора да ратуша; а тут, гляди ж ты, как я ловко всё обустроил.

И РЯДОМ НЕ ВАЛЯЛИСЬ

Если вдруг в разговоре ты захочешь проиллюстрировать понятие «эпический», лучшего примера, чем бои в **Rome: Total War** тебе не найти. Про 10 000 солдат на одном поле боя — это не шутка. Какие уж тут шутки с таким количеством народу. Столь масштабные битвы, конечно, происходят не каждый день — чаще ограничивается локальными потасовками пары-тройки тысяч воинов.

Размах происходящего можно легко представить, посмотрев любую батальную сцену из голливудского блокбастера на аналогичную тему. Ты видишь огромное пространство — горизонт теряется в дымке. Где-то вдалеке — вражеские отряды. Вот твоя кавалерия роет копытом землю, вот стройные ряды твоих не менее стройных бойцов, готовых красиво умереть с твоим именем на устах.

Армия начинает марш в сторону противника. Бьют барабаны, ты слышишь шаги тысяч ног. Не пора ли окропить снежок красненьким, благо смена времён года предусмотрена? Свист стрел и копий, ржание лошадей и рёв слонов, воинственные вопли и стоны умирающих, лязг мечей и грохот наступающей кавалерии — всё это под напряжённый оркестровый саундтрек.

Слоны разбрасывают людей, как пучки соломы. Кавалерия на полном ходу разбивает пехоту, будто кегли; попавшие под раздачу солдаты пролетают с десяток метров и затихают навсегда… Даже «Властелин колец» местами отдыхает, когда твоя пехота, прокатившись с ветерком на осадной башне, высыпает на крепостные стены, и начинается резня среди пылающих зданий.

Героический пафос происходящего так зашкаливает, что порой прямо тянет повернуться гордым профилем на фоне монитора, да и запечатлеть себя мысленно в истории — статуей какой или барельефом, на худой конец.

НЕ НАДО СКАЗОК

Претензия на историческую достоверность — вполне оправданная, заметим, — существенно



▲ Дети спешат на Кремлёвскую ёлку.

ограничивает вольную мысль гейм-дизайнеров. Да, сотни разных юнитов, десятки наций — но всё в рамках реализма. Тут нет такого, что вот ты вроде всех крошил-крошил, а потом пришёл дюже одарённый спеллкастер и всех попревращал в хомячков. Тактические ходы, в общем, довольно очевидны, ибо основаны на простом и здравом смысле. Ну не дурак же ты, в самом деле, запускать кавалерийскую атаку на отряд укрепившихся гоплитов (это с копьями которые).

Однако, хотя никаких спеллкастеров здесь нет, можно всё-таки приятно удивить противника хитрой тактической задумкой. Куча факторов — опыт, боевой дух, взаимрасположение войск — всё это требует учёта. Удивительно, но всего одно грамотно припасённое подкрепление, один ловкий манёвр, одна вовремя организованная засада — и вражеская армия, которая твоим орлам уже почти все рога пообломала, вдруг оказывается окружена, и растеряна, и бежит, бежит в панике!

В **Rome: Total War** есть одна очень правильная фишка — здесь не обязательно тупо сбивать вражеские хитпойнты до нуля. Достаточно просто деморализовать отряд врага неожиданным заходом с фланга, или убийством командира, или просто даже вдруг показать ему численное превосходство — видишь, там, на холме? Нас — рать!

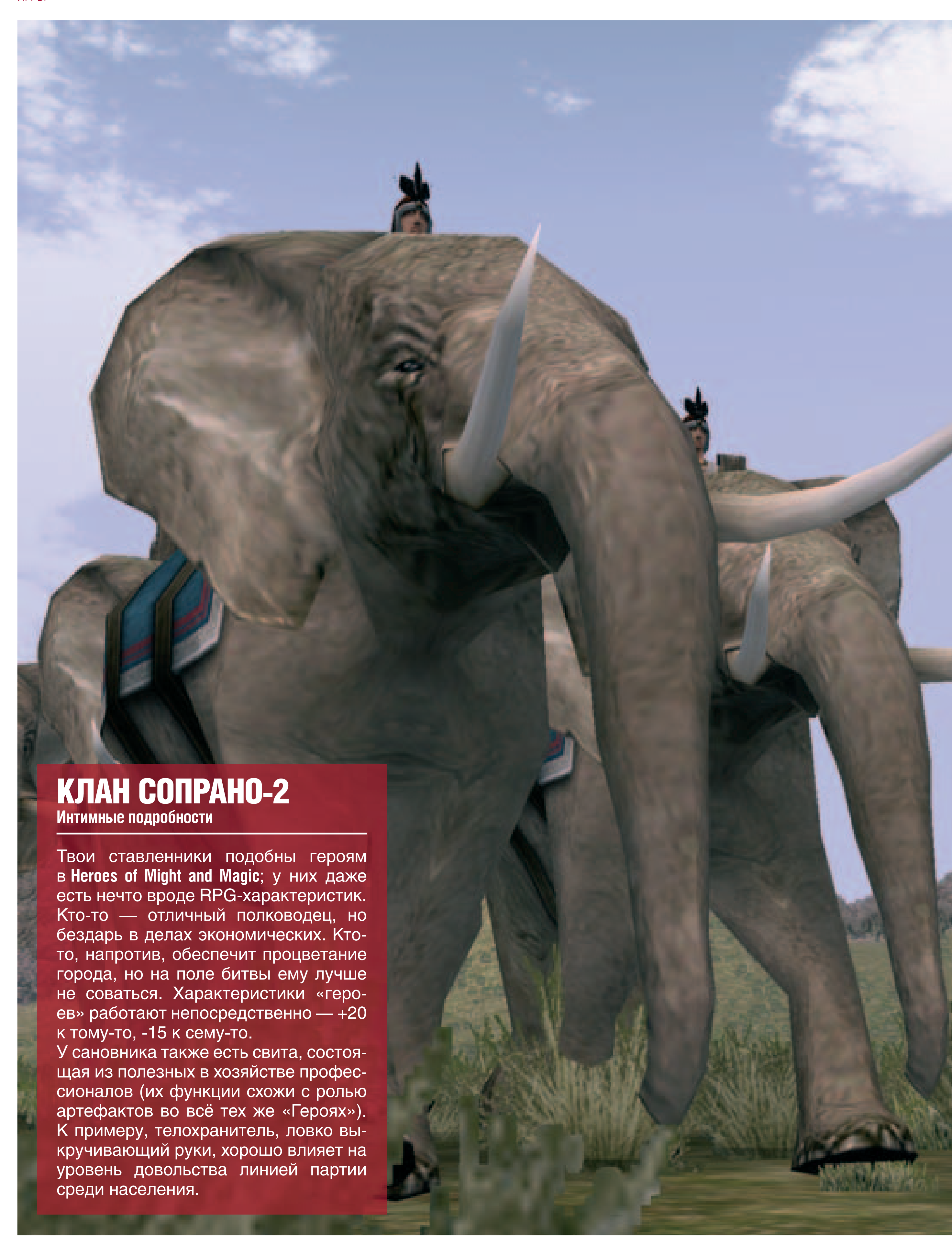
Причём это всё ощущается так реалистично — и твои солдаты-ветераны, и генералы-родственники, и враги-мерзавцы — все как живые люди. Притом эта битва — не просто «миссия номер 10», а решающее там какое-то сражение, в котором надо победить, потому что за нами Москва, и отступать некуда, и вообще всё серьёзно. Непередаваемое ощущение.

УРОКИ ВЕЛИЧИЯ

В стратегической части всей этой суматохи, конечно, нет. Ты сидишь, омрачив чело думой государственной важности, и неторопливо решаешь вопросы своего влияния в Сенате, переброски войск в неспокойные регионы, присвоения нужных чинов нужным людям. Обеспечиваешь добрососедские отношения во имя экономического процветания, засылаешь шпионов, нанимаешь убийц. И прочая, и прочая.

Карта, кстати, уже не такая абстрактно-схематичная, как раньше. Перед тобой вполне живой ландшафт, с лесами-полями, речками-озёрами, горами-холмами — как если бы ты видел землю с высоты полёта... м-м-м... бомбардировщика. Да, бомбардировщик бы здесь пригодился. Вот маршируют войска: твои легионеры перевалили горный хребет и идут разрушать Карфаген — Ганнибал совсем оборзел, пора разбираться. Караваны тихонько топают к месту назначения; флотилия плывёт блокировать вражеский порт.

Стратегическая часть не менее увлекательна, чем тактическая — отличная «глобальная походовая» в лучших традициях жанра. Это вовсе не бесконечная череда утомительного микроменеджмента (здесь натренировать солдат столько-то, здесь построечку, здесь апгрейдик) — это всё, при желании, можно автоматизировать. Здесь ты действительно занимаешься стратегией государственного устройства — иногда даже думаешь, что больно кресло перед компьютером у тебя несолидное. Надо что-то типа трона, да...



КЛАН СОПРАНО-2

Интимные подробности

Твои ставленники подобны героям в **Heroes of Might and Magic**; у них даже есть нечто вроде RPG-характеристик. Кто-то — отличный полководец, но бездарь в делах экономических. Кто-то, напротив, обеспечит процветание города, но на поле битвы ему лучше не соваться. Характеристики «героев» работают непосредственно — +20 к тому-то, -15 к сему-то.
У сановника также есть свита, состоящая из полезных в хозяйстве профессионалов (их функции схожи с ролью артефактов во всё тех же «Героях»). К примеру, телохранитель, ловко выкручивающий руки, хорошо влияет на уровень довольства линией партии среди населения.

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM 4 1GHZ / PENTIUM 4 2.5GHZ • **RAM:** 256MB / 512GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB

▲ Да-а, в старые времена панки были куда как более серьёзной угрозой, чем сейчас...

ПОРУГАТЕЛЬСТВО

Плохие моменты хорошей игры

Можно, конечно, и попридираться. Безобразно реализованы морские сражения, например. Ты на них даже посмотреть не можешь: столкнулись, посчитали числа какие-то, выдали результат. Да ещё частенько и неправильный — встречается такой баг.

Компьютер порой шалит — пришлёт подкреплений во главе с твоим лучшим генералом (нет, это очень мило с его стороны, конечно), а тот, Чапай недоделанный, возьми да и ринься в самоубийственную атаку. И нет его, героя, мать-перемать. Кто провинцией управлять теперь будет?..

Такие бывают огорчения. Но в остальном всё очень грамотно, правильно и удобно.

НА ФУЛЛТАЙМ

Резюмируя вышесказанное — и повторяя тезис, выдвинутый в начале — здесь нельзя быть гостем, надо быть хозяином. Это не обычное RTS'ное «пришли, наваляли — и по пиву». Ты будешь долгие недели то и дело отвлекаться от работы — а как же, всё-таки, решить кризис на северном фронте? Как там моя карательная экспедиция в восточных морях — не пожадничал ли с численностью, не потопят ли?

Rome: Total War отнимет у тебя кучу времени. Даже одна имперская кампания — она длиинная, ходов около пятисот; играть, по-хорошему, не одну неделю. Если ещё во все битвы ввязываться — так и вообще месяцы. А ведь есть ещё кампании за другие нации.

Но ты не пожалеешь о потраченном времени. Напротив — пожалеешь, что не можешь потратить его ещё больше. Потому что, дураку же понятно, быть императором — вот занятие, достойное мужчины. ■

Ян Масарский

ИГРА: MYST IV: REVELATION • **ИЗДАТЕЛЬ:** UBISOFT • **РАЗРАБОТЧИК:** UBISOFT MONTREAL • **ЖАНР:** ADVENTURE

MYST IV: REVELATION

LIVE OR LEAVE

Именно так, как написано в заголовке. Или ты здесь живёшь, или тебе будет совершенно нечего здесь делать. Впрочем, даже в последнем случае хоть какую-то пользу Myst IV принесёт. Удалить ты его удалишь, а вот восемь гигабайт освобождённого под инсталляцию места на диске останутся с тобой.

НЕБОЛЬШИЕ ОТЛИЧИЯ

Я прибегну к старой аналогии, чтобы передать, чем **Myst IV** не похож на всё остальное. Существует дорогой попсовый коньяк Hennessy. Люди дарят его секретаршам серьёзных боссов, а иногда даже — хорошим приятелям. Все точно знают, что это круто.

Существует купажированное виски. Подавляющее большинство виски, предлагаемых в супермаркетах и кабаках города Москвы, хвастается тем, что в них смешано более 40 сортов виски односолодового. «Базового». Эта смесь и называется купаж. Но виски — это, как бы, не так круто, как коньяк.

Существует односолодовое виски. В чистом виде. Это вообще не круто. Мало того, что виски, так ещё и «базовое». Без фирменной, придающей уникальный вкус смеси. Single malt.

Myst в чём-то подобен этому single malt. Напитку, выходящему в вариантах, которые нельзя купить в большинстве супермаркетов. Напитку, обладающему принципиально более благородным вкусом, чем многие блокбастеры. Вкусом, содержащим что-то другое. Совсем другое.

Если его понять.

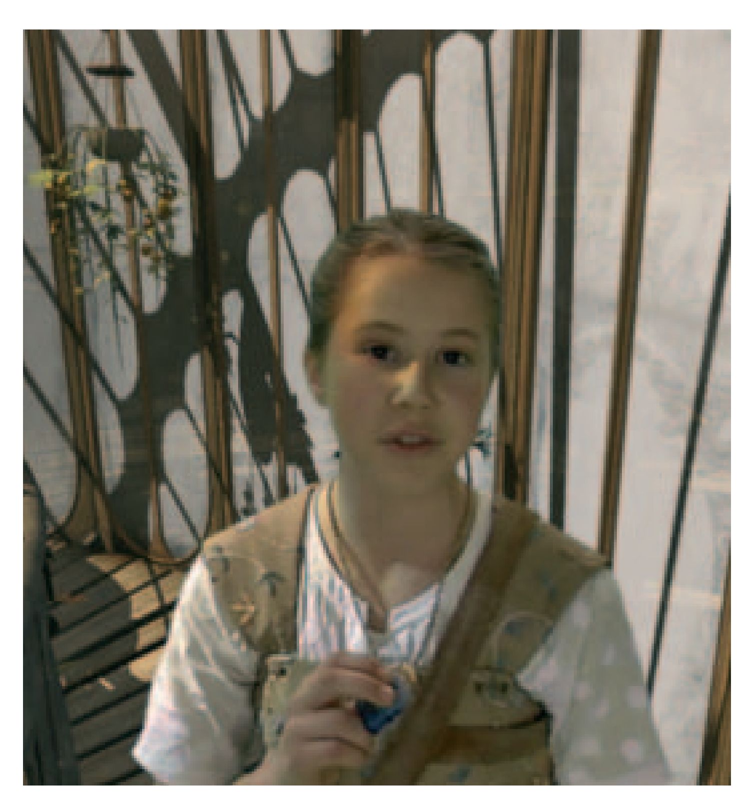




▲ Чтобы выйти из комнаты, тебе придётся прочитать все эти книги. Шутка.



▲ Иными словами, «купаться запрещено».



НЕ БУДУЧИ ПРЕДСТАВЛЕННЫМ...

Если ты не играл в предыдущие серии, четвёртой части на это совершенно наплевать. Понять эту игру невозможно. ВЖУХХХ! — ты летишь по залитому солнцем ущелью на подвесной дороге. Внизу переливается речка, справа сидит девочка. Девочка, кто ты? Почему ты со мной разговариваешь? Кто этот бородатый мужик, и почему ощущение, будто он задумчиво чешет в затылке, присутствует даже тогда, когда его руки скрещены на груди? «Hello, my friend!» Тамбовский волк тебе товарищ! Дай мне хотя бы какой-нибудь ролик!

Нет, ролик ни к чему. Если уж тебе предстоит здесь жить, то сколько времени ты проведёшь осваиваясь, совершенно неважно. Даже после того, как ты узнаешь, что бородатого мужика зовут Atrus, и он конструктор как бы миров и как бы мостов между ними; что у него есть жена и двое сыновей; что сыновья попытались взломать папе систему и теперь заперты в двух мирах; что на девочку — дочку — возлагаются большие надежды; после того, как ты узнаешь многое, ты всё ещё ничего не будешь понимать.

ПОГРУЖЕНИЕ

Скажем, всю историю семьи необходимо прочесть в дневниках. Дневники пространны, насыщены подробностями и ни к чему не ведут — нет подсказки на пятой странице, разгадки на последней. Чтение дневников само по себе есть геймплей.

Геймплей в том, чтобы ходить и осматриваться. Любоваться песком, поднятым ветром. Смотреть на карандаши, разбросанные по столу. Замечать скол, оставленный каким-то предметом на камне. Геймплей не в том, чтобы разгадать смысл всего этого. Геймплей в том, чтобы жить рядом с этим.

Однажды тебе встретится паззл. Настоящий паззл, совершенно органично встроенный в этот мир и оттого такой же непонятный. Поначалу. Пазл не предлагает тебе воспользоваться логикой нашего мира, чтобы решить его — нужно понять, в чём смысл всех участвующих предметов.

Иногда нужно сопоставить обрывочные данные, полученные из разных источников — и легко понять задачу. Иногда воспользоваться простым перебором предметов, потому что ну неоткуда взять информацию, а в переборе нет ничего неестественного. Если тебе действительно надо решить этот паззл. То есть, если ты там живёшь. Для сравнения: в прекрасном **Broken Sword 3** есть только 1 (один) паззл, настолько завязанный на сюжет и мир. Здесь же таких большинство.

ПОТРОГАЙ

Концепция «ты здесь на самом деле находишься» переводится на физический уровень, пытающийся стать физиологическим. Наведённая на далёкий предмет рука-курсор лишь беспомощно помашет пальцами. Наведённая на близкий — постучит, и звук будет соответствовать материалу. Наведённая на близкий и осмыслен-

ный — провзаимодействует с ним; как правило, возьмёт рычаг или нажмёт на кнопку.

Если отпустить рычаг — ничего не произойдёт. Если рычаг потянуть слегка, а потом отпустить — он вернётся в исходное положение: для переключения необходимо протащить объект на значительную часть пути. По воде под курсором пойдут круги. Взаимодействие курсора с миром подчинено философии, из мелких деталей складывается ощущение: ты здесь.

Вариант, в котором предмет просто исчезнет при клике на нём и переместится в инвентори, просто отсутствует. Собственно, инвентори здесь нет. Это тоже часть подхода, часть реалистичности ситуации: ну откуда у тебя эти «грузовые» штаны с бездонными карманами? Кто ты? Человек в мире. Ты можешь видеть, слушать, взаимодействовать, но остаёшься при этом самим собой, а не движущейся системой возможностей, разрастающейся по мере продвижения по игре и теряющей ставшие ненужными по никому не ведомой логике объекты. Ты — человек.

ДЕТАЛИ

Возвращаясь к физике и физиологии: да, звук при стуке о поверхность — это физика, но это ещё и твоё ощущение. В фокусе оказывается тот объект, на который наведен курсор: сместил его с поручней на горы — и вот уже поручни в расфокусе. Это — оптический эффект, но отражает он реакции человеческого глаза.

Рука-курсор поворачивается в зависимости от того, в какой части экрана находится. Кисть поворачивается: это отражает положение твоего тела относительно картинки, которую ты видишь (в меню существует опция «правша/левша»).

Дневники листаются постепенным перекидыванием страниц. Самоценность текстов, рукописный шрифт, медленное, приближенное к физической достоверности перелистывание страницы. Взять, потянуть, довести почти до конца — только тогда откроется новая: так же, как с лежащим на земле шаром или ящиком письменного стола. В каждом объекте, в каждой части игры от начала и до конца, от постановки задач до реализации овеществления прослеживается идеология: «ты находишься здесь».

НАСТРОЕНИЕ

К вопросу об опции «правша-левша». Подачей своей **Myst IV** похож на официанта в небольшом ресторане — местечке, не поражающем размахом, но с очень точной кухней и залом на двадцать-тридцать человек. Одетый адекватно дизайну помещения официант внимателен, улыбчив и готов исполнить мелкие пожелания клиента, не входящие в стандартный набор услуг. В самом деле, что мешает принять доллары, если закончились рубли? **Myst** предлагает разнообразные мелкие настройки, готов немедленно проиллюстрировать, что именно произойдет при изменении и оформляет всё это в приятные глазу, абсолютно вписывающиеся в общий стиль игры страницы.



▲ Господи! Боже! Нет! Нет!!! Только не это! А что это?..



▲ Одно дело шпицштихель, и совсем другое — большштихель!



ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) **›››› CPU:** PENTIUM III 700 GHZ / PENTIUM 4 1GHZ • **RAM:** 128MB / 256GB • **VIDEO:** 32MB / 64MB



▲ Родители назвали девочку Yeesha. Ты бы тоже загрустил на её месте.

СУТЬ ВЕЩЕЙ

Всё не как у людей

Тот факт, что использование солюшна меняет игровой опыт, не нов и очевиден. Однако же характерно то, как именно это происходит в **Myst IV**. Если просто взять последовательность правильных действий и выполнить её, ты продвинешься в игре, но не поймешь как бы решённый паззл. Процесс решения здесь — не поиск ответа «как», а попытка понять, «что это». После того, как вещь понята до конца, решение даже не приходит само — смешно называть решением попытку открыть дверной замок ключом. Это ключ, это замок, они для того и созданы. Важно только понять, что это — ключ и замок. Пожалуй, эту ситуацию можно смело назвать уникальной. И, пожалуй, уникальное настроение **Myst IV** во многом создаётся именно такими паззлами.

А как сделано встроенное прохождение! Рисованная карта с пиктограммками в ключевых точках, клик на которых активирует подсказку одного из трёх уровней. На верхнем ты получишь лёгкий намёк — возможно, стишок на смежную тему; на самом глубоком — подробные рекомендации. Перед использованием каждого уровня тебе напомнят, что это действие может изменить твои ощущения от игры, и предложат подумать ещё раз. Хотя, конечно же, готовы предоставить желаемую подсказку.

Всё это дает и уважение к игроку, и ощущение богатства, достоинства **Myst IV** как продукта. Серьёзная подача — одновременно неотъемлемый элемент и признак серьёзной вещи. Вещи, до уровня которой не приходится опускаться.

ДИЗАЙН

Казалось бы — классика жанра. Тот случай, когда это словосочетание точно передает суть. Четвёртый **Myst** выполнен точно в том жанре, начало которому положил **Myst** первый. Все принципы соблюдены, все составляющие на месте: вид из глаз, перемещения от точки к точке, свободное вращение головой в местах остановки, редкие паззлы и взаимодействие с внешним миром как их, паззлов, основа.

Что намного интереснее — удалось повторить игровой опыт. Ощущение. Странно подумать, что «мист» — как жанр — ещё может заставить кого-то поверить в себя сегодня, но именно это и происходит. То же погружение, та же увлечённость. Не имея свободы перемещения, не мотивируясь многочисленными возможностями игровой системы, не получая стимулов оставаться в игровом процессе — просто переходя от картинки к картинке, глядя и трогая. Чистое переживание времен игрового средневековья — в 2004 году, когда проект идет за проектом, блокбастер — рядовая вещь, а событие — почти невозможно.

«Настоящая Игра» с приподнятым до наших дней уровнем исполнения. Вещь, выглядящая чуть старомодно, несмотря на фактическую и неоспоримую современность. Вещь ручной работы и рассчитанная на соответствующее обращение. Получить от неё удовольствие смогут только те, кто готов погрузиться в классический процесс внимательного изучения, постепенных раздумий и постепенного продвижения. Но удовольствие это высокого порядка.

Если не жить здесь — всё бесполезно. Без этого **Myst IV** превращается в картинку, которой нельзя отказать в красоте. В автомобильную историю из жизни бандитов начала девяностых: «Слышь, я себе «Чероки» прикупил. Тачила! — А чё может? — Пулять!». Вжатая в пол педаль срывает джип со светофора, через шесть секунд разгоняя его до 80 км/ч — чтобы продемонстрировать крутизну «тачилы». Двойной клик на ярлыке **Myst IV** выводит на экран феерические пейзажи, по которым ходят видеоперсонажи, — ради, в общем-то, того же самого. ■

Константин Инин

ГЕЙМПЛЕЙ НЕ В ТОМ, ЧТОБЫ РАЗГАДАТЬ СМЫСЛ ВСЕГО ЭТОГО. ГЕЙМПЛЕЙ В ТОМ, ЧТОБЫ ЖИТЬ РЯДОМ С ЭТИМ

ИГРА: MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT • **ИЗДАТЕЛЬ:** EA GAMES • **РАЗРАБОТЧИК:** EA LA • **ЖАНР:** FIRST-PERSON SHOOTER

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

ТО, ЧТО СПИЛБЕРГ ПРОПИСАЛ

В далёких 80-х годах прошлого века, во время презентации своего эпического полотна «Индиана Джонс и Храм Рока» многоуважаемый режиссёр Стивен Спилберг открыл один из компонентов формулы успеха, которая помогает ему печь хитовые фильмы, словно пирожки.

— Друзья! — так (или примерно так) обратился он к общественности. — Сделайте первые десять минут фильма интересными и волнующими, заставьте зрителя переживать, — и он ваш до конца картины.

В качестве примера продемонстрировали начало вышеупомянутого фильма: массовая драка в китайском ресторане, погоня и, наконец, отчаянный прыжок на надувной лодке с падающего самолёта. Публика не могла не согласиться: Спилберг знает, как делать кино.



Создаётся впечатление, что в наше время кадры с той памятной пресс-конференции показывают всем без исключения игровым разработчикам. Они сидят в зале с блокнотиками, делают пометки, а потом пытаются повторить трюки Спилберга. У одних фокус получается, у других — не очень. К чему мы всё это рассказываем? Просто хотелось сказать: создатели **Medal of Honor: Pacific Assault** — первоклассные фокусники.

С КОРАБЛЯ НА БАЛ

С чего обычно начинается игра? Правильно, с обучающей миссии. Уподобившись заботливой мамочке, разработчики на пальцах объясняют, как правильно играть в их шедевр, чтобы получить максимум удовольствия при минимуме геморроя. Вот только тренировочные миссии обычно скучны до зевоты, а это противоречит спилберговской формуле успеха.

Pacific Assault сразу бросает тебя в гущу действия. Высадка морских пехотинцев на тихоокеанский берег сопровождается безумной пальбой. Ты знаешь только то, что тебя зовут Томми Конлин, а твои враги все как на подбор узкоглазы и матерятся, кажется, на японском языке.

В хаосе битвы ты ведёшь беспорядочную стрельбу с катера, который потом взлетает на воздух. Но — ни секунды передышки. Ты вскидываешь автомат и, по пояс в воде, под перекрёстным огнём, пробиваешься к берегу, прячась за прибрежные валуны, а иногда — что греха таить — за спины своих однополчан.

На берегу легче не становится. Японцы лезут отовсюду. Патронов им, очевидно, недодают, потому что они обожают штыковую атаку. Зрелище, признаться, жутковатое. На секунду даже теряется грань между игрой и реальностью. Как назло, обойма пуста, и надо срочно перезаряжать автомат. Каждый удар штыка отражается болью в сердце. Твоём сердце. Забыв про перезарядку, ты начинаешь отбиваться прикладом, сатанеешь и издаёшь победный крик, завалив мерзавца.

Потом тебя накрывает взрывом, и горизонт меркнет. Ты жмёшь quick load, пытаешься переиграть ситуацию и снова гибнешь от взрыва. Как выясняется после десятка попыток, именно так и должно



НЕ В ФОКУСЕ

А ты думал — в сказку попал?

Впервые оказавшись на поле боя, ты можешь почувствовать лёгкое недоумение, когда откроешь стрельбу — невозможно прицелиться! И не потому, что японцы сами по себе невелики и проворны, а потому что вместо привычного прицела ты имеешь дело с некой рамкой, которая то увеличивается, то уменьшается. Рамка эта отвечает за разброс огня. Неплохая задумка оказалась крайне неважно воплощена в жизнь — разброс настолько велик, что часто во врага, притаившегося в нескольких метрах от тебя за валуном, просто невозможно попасть, и перестрелка затягивается до неприличия. Не мучай себя попусту — измени в настройках игры в графе «прицел» показатель dynamic на static.



быть — грузится новая миссия, ты переносишься на два года назад и оказываешься в тренировочном лагере. Разработчики дали тебе положенные десять минут адреналина — теперь и обучающая миссия покажется менее пресной.

ШВЕЯ ИЗ ИВАНОВО

Суть **Pacific Assault** прекрасно передают слова бравого вояки, муштровавшего желторотиков в тренировочном лагере. Мол, создавая Землю, Бог сотворил пехоту, моряков и лётчиков — но не было ему в этом никакого кайфа. А в день седьмой Господь сваял морского пехотинца, и стало хорошо.

Игровой процесс сильно напоминает анекдот о еврейском юноше в израильском военкомате.

— Вот, — говорят ему. — Война началась. На тебя нападает вооружённый араб. Что ты сделаешь?

— Выхвачу пистолет и пристрелю, — ни секунды не колеблясь, отвечает призывник.

— На тебя нападает целый взвод арабских солдат и танк. Твои действия?

— Убиваю солдат из автомата, а в танк бросаю гранату.

— Молодец! А как ты поступишь в такой ситуации: ты в поле, тебя атакует батальон арабов, танковая дивизия, и в небе видны два истребителя...

— Простите, а я что, один в армии Израиля?

Примерно тем же вопросом задаёшься, играя в Pacific Assault. Несмотря на то, что ты командир взвода, и под твоим началом находятся несколько дуболомов, не обременённых искусственным интеллектом, всё приходится делать самому. Только и слышны крики: «Томми, мы сейчас взорвёмся! Сделай что-нибудь!», «Томми, прикрой меня!», «Томми, сбей самолёт!», «Томми, хватайся за пулемёт!». А ты строчишь, строчишь, строчишь, словно швея из города Иваново. И нет времени перевести дух. Когда же тебе поручают штурвал самолета и велят разбомбить японскую базу, ловишь себя на мысли: «Фигаро здесь, Фигаро там. Я что, один в армии Израиля?».

ДЖЕРРИ БРУКХАЙМЕР ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Как следует из названия, события игры разворачиваются на тихоокеанском фронте. Тема эта близка американцам, которые, похоже, действительно считают, что Вторую мировую выиграли именно они.

Ну да не будем тратить время на пустые упрёки. Пережить, пусть и в игре, атаку на Перл-Харбор — дорогого стоит. Паника на базе, десятки самолетов в воздухе, крики о помощи и чувство полной растерянности — вот чем сопровождается знаменитая атака японцев. Невероятно — но ты действительно понимаешь, что дела плохи, твой геройский статус в шутерах ничего не исправит, и надо спасаться. Эмоции бьют через край. Ради этого мы и играем в игры!

Правда, иногда создатели **Pacific Assault** перебарщивают. Кинематографичность в целом идёт игре на пользу, но порой становится чрезмерной и начинает раздражать. Ты понимаешь, что разра-



НЕЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА

То пусто, то густо

В **Medal of Honor: Pacific Assault** свыше двадцати миссий. К сожалению, они сильно разнятся по уровню исполнения. Великолепны начальные уровни игры (Перл-Харбор) и финальные миссии (атолл Тарава). Всё пронизано атмосферой подлинного, яростного сражения. Середина же игры откровенно слабее. В джунглях атолла Макин и Гуадалканала скучновато: ты тупо пробираешься сквозь папоротники и зачищаешь одну территорию за другой. Создаётся впечатление, что эти миссии доделывались в последнюю очередь, непосредственно перед тем, как игра оказалась на прилавках магазинов.



ботчики немного запутались с ориентирами. Есть «Спасти рядового Райана» — сильный, искренний фильм о войне. А есть «Перл-Харбор», коммерческая поделка, пытающаяся растрогать зрителя масштабностью происходящего и мощными спецэффектами. В том, что игра больше похожа на «Перл-Харбор», плюсов не так уж и много.

ДОБРЫЙ ДОКТОР АЙБОЛИТ

Если за свою жизнь ты играл хотя бы в пару шутеров, ты знаешь, как обращаться с **Pacific Assault**. Реализмом здесь и не пахнет: хватай автомат и пали во всё, что движется. В открытую на пулемёт лучше не лезть, однако десяток пуль в груди не помеха для настоящего морпеха. Доктор вылечит.

Кстати, именно система восстановления здоровья — наиболее любопытная деталь игры. Лечить раны можно двумя способами: либо сделать себе перевязку, либо позвать медика. Он проползёт к тебе под шквальным огнём, немного поколдует — и здоровье чудесным образом восстановится. Если в разгаре сражения твоё тело изрешетят пули, и ты рухнешь наземь, это ещё не означает, что игра окончена. Возможно, медик успеет на помощь. Хотя и враг не дремлет. Бывает, тебя добивают штыком раньше, чем появится доктор.

Солдат своего взвода надо оберегать. Пользы от них в бою мало, но иногда они могут прикрыть тебя огнём во время вылазки. Если видишь упавшего солдата, раненого, но ещё живого, взваливай его себе на спину и тащи к медику.

ТИПА, ВОЙНУШКА

Pacific Assault — игра короткая, на один уик-энд. В зависимости от выбранного уровня сложности, прохождение займёт часов десять или чуть больше. Однако это не означает, что путешествие по тихоокеанскому фронту будет для тебя просто туристической поездкой по экзотическим местам.

Надо отдать должное разработчикам игры, потрудились они на славу. Особенно жарко становится в последних миссиях. В отличие от твоих солдат враги умны, их много, и они прекрасно вооружены. Лобовые атаки заканчиваются бесславно. Приходится играть аккуратнее, вдумчивее, с толком — с расстановкой.

Идеальных игр в природе не существует, и **Pacific Assault**, конечно, не лишена недостатков. Искусственный интеллект способен на самые безумные выходки. Например, враги иногда в упор не видят бравого солдата Томми Конлина. Случается, бежишь по джунглям сломя голову, вылетаешь на полянку прямо перед пулемётчиком, и он в недоумении прекращает пальбу. Дескать, ну ты, брат, совсем офигел. Мы тут в войнушку играем, а ты правил не знаешь.

Торчащие из стен домов руки и ноги притаившихся японцев — тоже обычное явление. Твои совзводники могут долго по недоразумению палить в одну точку, не замечая, что ты давно уже прикончил прятавшегося там врага. А иногда вбежишь в какую-

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM 4 1.5GHZ / PENTIUM 4 2.2GHZ • **RAM:** 512MB / 1GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB

▲ Тояма Токанава с грустью думал о том, что уже не сможет подрабатывать на гражданке донором спермы.

▲ Чёрт возьми, вы дадите мне сегодня спокойно порыбачить?!

ЯПОНСКИЕ ПРЯТКИ

Сила дальневосточного хайтека

Играя в **Medal of Honor: Pacific Assault** иногда ловишь себя на мысли, что компьютер, похоже... жульничает. Крылатая фраза из популярного советского фильма «Здравствуйте, я ваша тетя!»: «обезьяны к-а-а-к прыгнут!» здесь становится горькой реальностью. Враги действительно выскакивают ниоткуда. То есть только что их тут не было, и вдруг появились. Типа, мы здесь за углом дома стояли. Ага, все двадцать человек! В принципе, подобное частенько встречается в играх, но иногда такая уловка разработчиков раздражает. Ты пытаешься обойти врага с фланга, на твоем пути никого нет — и вдруг десяток японцев сваливается снегом на голову.



▲ Бочки с бензином и огнестрельное оружие. Я не в силах противиться искушению!



▲ Секретное японское оружие — невидимая винтовка.



нибудь хижину, проверить, всё ли чисто, — а выйти уже не можешь. Причина? Солдаты твоего взвода, следующие за тобой, как утята за мамой-уткой, перегородили проход и расступаться не собираются.

Впрочем, эти глюки не влияют на положительное впечатление от игры в целом. Она, без сомнения, достойна твоего внимания и драгоценного времени. Подобно хорошему фильму о войне, она впечатывается в память яркими сценами. И даже ночью, когда ты лежишь в постели и уже засыпаешь, изредка в мозгу проскакивает вопль: «Прикрой меня!». А, черт, это же жена кричит. Одеяла ей, видите ли, не хватает. ■

Иван Гусев



ИГРА: FIFA SOCCER 2005 • **ИЗДАТЕЛЬ:** ELECTRONIC ARTS • **РАЗРАБОТЧИК:** EA SPORTS • **ЖАНР:** SPORTS

FIFA SOCCER 2005

ВСЁ ПРАВИЛЬНО СДЕЛАЛ



Чего всегда не хватало в серии FIFA Soccer, так это здорового футбольного юмора. Чтоб всё было как в настоящем, непредсказуемом футболе. Когда, например, при падении игрок случайно стаскивает трусы с футболиста команды-соперника. Или когда на поле летит всякий хлам, который бросают разгоряченные болельщики: рулоны туалетной бумаги, зажигалки, рояли Steinberg. Случается, фэны, жаждущие славы Герострата, в самый неподходящий момент выскакивают на поле, и охрана стадиона начинает веселую игру в догонялки. А попадание мячом между ног?! А плевки в лицо?! А мат, летящий из уст голкипера в адрес нерадивых защитников?!
Но ничего этого в FIFA Soccer 2005 нет — сплошное разочарование.

ЗОЛОТАЯ КУРИЦА

Серия **FIFA Soccer** — золотая курица, выставляемая на продажу из года в год. Все знают, что это та же самая курица — только перышки подчищены, — однако покупатель всегда находится. Те, кто приобретут **FIFA 2005**, потратят свой рубль не зря.

Делать игру по лицензии — всегда дорогое удовольствие, однако в компании Electronic Arts не скупятся. В **FIFA 2005** представлены две дюжины футбольных лиг со всего света, сотни команд и тысячи реальных игроков. Можно было бы ограничиться гораздо меньшим количеством команд, но стыдно экономить на качестве. Фэны не поймут. Зря они, что ли, звонят по горячей линии и шлют и-мэйлы? Очевидно, примерно такие вопросы еженедельно обсуждают в офисе компании.

— Босс, позавчера мы получили два письма от мексиканских поклонников футбола. Они уверяют, что если в **FIFA 2005** не будет мексиканской футбольной лиги, они не станут покупать игру.

— Это шантаж! Проклятые мексикашки! Ладно, хрен с ними. Узнайте, почём нынче лицензия на мексиканский футбол...

Так (или примерно так) в игре появились мексиканские футбольные клубы. А российских по-прежнему нет. Редакция связалась по этому поводу с создателями игры, и те были необычайно удивлены: «А разве в России есть футбол?». Мы не нашлись, что ответить.

ЧЕСТНЫЕ ФИЗИКИ

Первое, на что обращаешь внимание, запустив любой матч — футбольный мяч. Нет, с ним всё в порядке, он не квадратный и не похож на снитч



▲ Я тебя, бл$%&, ещё раз спрашиваю: где бабки?! — Спокойнее, спокойнее…

из книг о Гарике Поттере. Чему тогда удивляться? Дело в том, что мяч больше не приклеен «Супермоментом» к ноге футболиста. В предыдущих играх серии игрок, владеющий мячом, напоминал особо опасного заключённого из малазийской тюрьмы. Вот узник, а вот чугунный шар на цепи, прикованный к ноге преступника. Куда ни беги, шар всегда будет рядом.

Здесь же футбольный мяч живет по законам физики. Отскоки, рикошеты, скольжение по траве — мяч обучен фокусам и похлеще этих. Представь себе такую картину: «Манчестер Юнайтед» атакует, опасная ситуация у ворот мадридского «Реала». Прорвавшись в штрафную, Рууд Ван Нистелрой бьёт по воротам. Голкипер угадывает направление удара, пытается поймать мяч в падении, но упускает его. Мяч попадает в штангу, отскакивает на поле в полуметре от спины упавшего голкипера и, попрыгав, замирает на линии ворот. Вратарь разворачивается и прижимает его к земле. Гола нет. Вот она, честная физика, от которой иногда хочется волком выть.

ПРОДАЖНЫЙ СПОРТ

В свое время шутили: «Проигрыватель — это команда, которая всегда проигрывает». Компьютер — тот же проигрыватель. Так уж сложилось: искусственный разум не поддается только в шахматных битвах с Гарри Каспаровым. Во всех остальных случаях компьютер подыгрывает. В **FIFA 2005** это особенно заметно на начальных уровнях сложности.

Создаётся впечатление, что футболистам команды-противника перед матчем выдали крупную сумму и велели: «Ляжете в первом раунде». А те и рады стараться. Чисто для виду они пытаются побороться за мяч, но оказавшись на твоей половине поля теряются и не знают, как быть. Будто понимая, что шансы на победу нулевые, они обмениваются длинными, неточными пасами.

Самый смех начинается, когда дело доходит до удара по воротам. Чего только не вытворяют: бьют в штангу, через ворота, в сторону — но только не в сетку. Сладкая парочка британских комментаторов, которым, очевидно, тоже забашляли, притворно охают: «О, это было близко!».

На уровне сложности World Class, правда, начинается совсем другая петрушка. У футболистов, ведомых искусственным интеллектом, открывается второе дыхание. Все сантименты забыты, ведётся игра на выживание. Даже в товарищеском матче AI ведёт себя не по-товарищески. Команда-соперник быстро перехватывает инициативу. Нахрапом в штрафную зону больше не прорваться — защита отрабатывает каждый цент зарплаты на 100%. Акак начинают лупасить по воротам нападающие! Любо-дорого смотреть!

▲ Я тебя никому не отдам...

КАРЬЕРИСТУ

Увольнение не пособственному желанию

В FIFA 2005 появился простенький режим карьеры. Ты — начинающий менеджер футбольной команды. Сразу заполучить бразды правления над сильной командой не получится, даже если тебя зовут Роман Абрамович. Сначала помучайся с распоследним клубом шотландской премьер-лиги, выведи его в люди и лишь затем — и то не факт — тебе предложат работу посолиднее. Можно провести четыре года в малоизвестном клубе, перекупить дюжину игроков с мировым именем, выиграть с десяток кубков, однако по-прежнему прозябать в глубинке. Впрочем, режим карьеры рассчитан на 15 лет, поэтому особо торопиться некуда. Спешка может привести к ухудшению результатов клуба, а это, в свою очередь, к твоему увольнению.

▲ Снегурочка, пойдём прыгать через костёр!



ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 700MHZ / PENTIUM 4 1.5GHZ • **RAM:** 128MB / 512GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB



НЕ СТРЕЛЯЙТЕ

...в комментатора, лучше зарежьте

Комментаторы в FIFA 2005 зачастую несут полную околесицу. Они запросто могут сморозить: «Счет едва не стал два-два», хотя на табло горит 1:0, или же «Не поверишь, Джон, мне показалось, мяч уже в воротах!», когда мяч пролетел высоко над штангой. С другой стороны, в реальной жизни комментаторы и не такое говорят. «До начала матча — пять минут, счёт по-прежнему 0:0» или же «Оливер Кан от досады сбросил перчатки и играл после этого практически обнажённым» — вот это перлы! А Джон Мэтсон и Алли МакКойст, популярные дикторы с BBC, приглашённые озвучить FIFA Soccer 2005, потрудились на славу.

▲ Следите за моими руками. Вы чувствуете приятную расслабленность... Ваши глаза закрываются...

Когда Роналдо в падении через себя забивает тебе красивейший гол в падении, начинаешь понимать, что пора браться за ум. Да бог с ним, с Роналдо. Даже футболисты безвестного клуба вышеупомянутой мексиканской премьер-лиги способны переиграть твою звёздную команду, созданную путем множества трансфертов. К счастью, всё это регулируется. Надо только найти подходящий для тебя уровень сложности и наслаждаться игрой.

МЯЧ В НАДЕЖНЫХ НОГАХ

Плох спортивный симулятор с кривым управлением. **FIFA 2005** — не тот случай. Более удобного управления нет даже на американских горках в парке развлечений. Полчаса уходит на привыкание, зато потом ты начинаешь творить чудеса. Что особенно приятно: сопротивляясь напору компьютера, ты не рискуешь переломать себе все пальцы, нажимая кнопки клавиатуры или геймпада (кстати, с геймпадом вероятность травматизма ликвидируется в принципе).

Искусный игрок добивается почти абсолютного контроля над мячом. Особенно ценным нововведением стали пасы в одно касание. Можно даже попытаться в одиночку обыграть всех защитников и забить гол. Как и в реальной жизни, в большинстве случае это завершается полным крахом атаки, однако если мяч находится в надежных ногах Уэйна Руни или Франческо Тотти, добиться успеха вполне возможно. Опять же — как в настоящем футболе.

ЛЮБИШЬ ФУТБОЛ?

FIFA 2005 настолько хороша, что к ней даже придираться не хочется. Пустое это. Количество минусов начисто перекрывается числом плюсов. Сюда можно отнести и эклектичный, но всё равно первоклассный саундтрек. Играть под Franz Ferdinand или INXS — само удовольствие.

Визуально игра также не вызывает нареканий. Прошли те времена, когда Зидан определялся по лысине, Бэкхем по прическе, а Роналдо по выступающим, как у лошади, передним зубам. Футболисты вполне узнаваемы. Возможно, при первом запуске игры ты ужаснёшься: мол, что за дурилки картонные сидят на трибунах? Не пугайся, это всего лишь публика. Её показывают редко.

Чтобы окончательно решить, пригодится ли **FIFA 2005** в твоём домашнем хозяйстве, достаточно ответить на два простых вопроса. Вопрос первый: любишь футбол? Вопрос второй: а хорошие компьютерные игры? Если в обоих случаях твой ответ «да», эта игра нужна тебе не меньше, чем паспорт. Уже купил? Всё правильно сделал. ■

Иван Гусев



▲ Ну вот, стоит на пять минут отлучиться от ворот...



▲ Перестань прыгать и дерись, как мужчина!



▲ Use the Force, Luke!



ИГРА: NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 • **ИЗДАТЕЛЬ:** ELECTRONIC ARTS/SOFT CLUB • **РАЗРАБОТЧИК:** EA CANADA • **ЖАНР:** RACING

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА

Спорткар, попавший в аварию — всегда загадка. Не разберёшь, где у него что. Мы всей редакцией старались вспомнить, какие из «крутых тачек» видели разбившимися, и каждый раз в памяти всплывали только их задние бамперы — единственное, что оставалось невредимым. Такая скорость! До 100 км/ч за 6 секунд; ощущение полета, когда «подхватывает» турбо-наддув; ночные огни проносятся всё быстрей, машина крепче прижимается к асфальту… Можно себе представить, каким неприятным разочарованием становится здесь встречный КамАЗ.

ВЕЧЕРНИЙ МОЦИОН

Правильная игра о ночных уличных гонках должна быть такой, чтобы КамАЗ в конце не появлялся. Чтобы только отражения ночных огней в колёсных дисках, асфальт, турбо-наддув и неоновая подсветка. **Need for Speed Underground 2** — как раз такая. Здесь даже поцарапать машину нельзя. И день вообще не наступает: после рассвета — сразу закат.

Добрую половину игрового времени ты проводишь, катаясь по городу и выпендриваясь. Пожалуй, самая примечательная особенность игры — то, что она не состоит из выстроенных в очередь заездов, как другие гоночные симуляторы. Игровое поле здесь — вымышленный город New Bay City, этакий микс из архитектурных элементов разных американских городов. И он целиком в твоём распоряжении — со всеми улицами, переулками, площадями, скверами, транспортными развязками — и участниками дорожного движения.

Идея работает отлично. Когда гонишь вперёд не ради победы, а без какой-либо определенной цели; когда вместо соперников ты обгоняешь добропорядочных пенсионеров, соблюдающих ограничения скорости, басовый рокот из-под капота ласкает слух вдвойне. Удовольствие получаешь собственно от того факта, что ты катаешься на шикарной машине... Нет, здесь нет девушек-пешеходов, которым можно было бы посигналить на светофоре.

ПАР НАД АСФАЛЬТОМ

Отдельное развлечение начинается, когда встречаешь на дороге другого стритрейсера. Поравнявшись с ним и некоторое время выдержав его скорость, получаешь по радио предложение посоревноваться. Соглашаешься — начинается гонка. Правила простые: кто оторвался от оппонента, тот и выиграл. Дорогу выбирает лидер гонки. Пока не вырвался вперед — следуй за оппонентом-ведущим.

Время от времени в ночном городе можно наткнуться на стритрейсерскую тусовку. Принцип «рыбак рыбака видит издалека» в игре воплощён буквально — вместо невразумительных кучек людей, ошивающихся у тюнингованных монстров, «стритрейсеркие точки» выглядят как сияющие в ночи, парящие в воздухе Знаки, логотипы «дисциплин», в которых будут соревноваться собравшиеся. У драгрейсинга — своя иконка, у кольцевых гонок — своя, и так далее. Не ошибёшься.

Стоит въехать на обозначенную иконкой площадку и нажать «Enter», ты, минуя «привет-привет» и «чё сёдня делаем?», попадаешь на старт заезда. Здесь всё как положено: девица, дающая стартовую отмашку, быстрые соперники, проложенная по городским улицам трасса, награда за победу и возможность записать ролик заезда.

ДЛЯ ТВОЕГО ЖЕ БЛАГА

Говорят, в **Need for Speed Underground 2** нет системы повреждений. Это не совсем так — система повреждений здесь есть, просто она много болела. Если присмотреться, то можно увидеть, как у нашего стритрейсерского болида, столкнувшегося лоб в лоб на скорости 250 км/ч с микроавтобусом, когда чудовищный удар словно щепку подбрасывает его и зашвыривает на встречную полосу автострады, а после этого следует боковое столкновение с белым фордом-пикапом... Так вот, если присмотреться, на стекле нашей машины в такие моменты можно заметить трещины.



Пару раз наткнувшись на такое, или посмотрев пару отрисованных в комиксном стиле роликов — плюс условности вроде парящих в воздухе обозначений, — и можно принять **NfS: Underground 2** за игру простенькую и несерьёзную, «на приставке в такое играть». Это заблуждение, которое исчезает при первом же въезде на бордюр, усовершенствовании двигателя или начавшемся над трассой дожде.

Даже если играешь на клавиатуре, болтая по телефону и выкрутив фоновую музыку на максимум, нельзя не заметить, что машина ведет себя на дороге удивительно реалистично. Включив Bumper Cam (вид от первого лица), буквально ощущаешь, как она разгоняется и тормозит, как переключаются передачи, как покрышки держатся за асфальт или начинают «срываться». **Underground 2** — игра очень развлекательная, но ни в коем случае не легкомысленная. А система повреждений... мы смотрим на это так: скучно было бы дать возможность разбиться водителю, который аварии не боится.

ПРЕЛЕСТИ НОЧИ

Внешне игра про ночные гонки по городу должна производить такое же впечатление, как подсвеченное здание МГУ. Только рассматривать архитектурный шедевр нужно ночью, не выходя из машины и не останавливаясь. Мы забрались в одолженный у соседей по издательству Volvo S40, приехали на Воробьёвы горы ночью и сделали насколько кругов, внимательно рассматривая здание Университета.

МГУ оказался посдержанней, чем видеоряд **Underground 2**, однако в целом, по духу, сходство было налицо. Стоит закрыть глаза на тот факт, что асфальт в игре красиво блестит, даже если дождя не было, и что освещение на улицах непривычно яркое — и иллюзия ночного города получается полной. Так что если, играя в **Underground 2**, ты ловишь себя на мысли, что надо бы выспаться перед работой, а не мотаться по улицам в машине — это не повод обращаться к психотерапевту, а всего лишь результат работы дизайнеров из Electronic Arts.

Добавляет настроения саундтрек игры, не только дьявольски удачно подобранный, но и чудесным образом приглушенный так, что музыка звучит как из автомагнитолы. В те моменты, когда срабатывает нитро-ускоритель, и рёв мотора должен «давить на уши», музыка и вовсе превращается в едва различимое шипение и буханье — как если бы её включили во взлетающем самолете.

СОБЕРИ ИХ ВСЕХ!

Игра об уличных гонках не была бы таковой без возможности просаживать десятки тысяч игровых долларов на запчасти, а потом — чахнуть над ними, меняя одну на другую, любуясь и пробуя каждую «в работе». Здесь с этим тоже всё в порядке. Количество марок машин, вариантов усовершенствования их начинки и внешнего вида в сумме даёт буквально миллиарды комбинаций.

Ты зарабатываешь репутацию и деньги, чтобы получить более навороченную краску, наклейки, антикрылья, подвеску, изготовленные на заказ капоты, и прочее, прочее — сидишь за игрой часами, но тебе это не надоедает. Здесь хорошо всё, что может быть хорошо в игре про уличные гонки. В наше время жажду СКОРОСТИ утоляют именно вот этим, и вряд ли ситуация в ближайшее время как-то изменится. ■

Владимир Рыжков





ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM 4 1GHZ / PENTIUM 4 2.5GHZ • **RAM:** 256MB / 512GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB





АВТОЛЮБИТЕЛЬ, СТОЙ!

Ты полюбишь заезжать в гараж

В мастерской ты можешь сделать тюнинг под конкретную гоночную дисциплину. Заехать в гараж, сменить резину, настроить машину под дрифт-рейсинг, и только потом отправиться на соревнования — это одна из твоих приятных забот в Underground 2. Мало того, дело не ограничивается одной машиной. В гараже их можно держать несколько — ассортимент авто-магазинов начинает играть новыми красками. Понятно, мечта стритрейсера — Mitsubishi Lancer Evolution VIII. Но когда она у тебя уже есть, ведь грех не поставить рядышком в гараж поблескивающий дисками-spinner'ами, разукрашенный языками пламени Hummer с багажником, целиком заполненным аудиосистемой, правда?



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ
CONFLICT
VIETNAM
КОНФЛИКТ:
Вьетнамская война
PIVOTAL GAMES
SCi GAMES
Бука

REVIEW

ИГРА: MEN OF VALOR • **ИЗДАТЕЛЬ:** VIVENDI UNIVERSAL • **РАЗРАБОТЧИК:** 2015 • **ЖАНР:** FIRST-PERSON SHOOTER





MEN OF VALOR

ГЛУБЖЕ, ГРОМЧЕ, ЗЕЛЕНЕЕ

Республика Вьетнам расположена на западном побережье полуострова Индокитай. В центральной части страны лежит холмистое плато с несколькими горными цепями. Остальная часть Вьетнама представляет собой равнины и низменности. Плодородная дельта реки Красной на севере образует древний регион Тонкин.
Такая вот неожиданная, интригующая завязка.



▲ Битва за урожай.



▲ Тс-с! Не спугните танк!



ЗДРАВСТВУЙ, МАМОЧКА

У меня всё отлично. Жив. Здоров. И даже весел. Собственно, мы пока не особенно-то и воюем: всё больше торчим на своей базе, целыми днями в футбол играем да оружие чистим. А больше ничего. Иногда взрывается что-то неподалёку, но до нас пока не долетало, слава богу.

Места здесь красивые. Густая трава, зелёная-зелёная, джунгли такие, что чуть в сторону от тропинки свернёшь — так вообще не пробраться. Тут недавно на кустик наступил, а оттуда — птица, да как закричит, а за ней ещё десятка два. Впереди меня Дэнни шёл, так он перепугался так, что на землю сел.

Народец местный живет бедно, но аккуратно: лачуги сколочены не поймёшь из чего, чинены-перечинены, а крыши целые. На что они оружие покупают, где патроны берут — неясно.

Ребята у нас во взводе хорошие. И взводный — настоящий мужик, хоть и в очках. Как что скомандует — уши закладывает минуты на три. Да и остальные: шутят, веселятся, даром что война. А настроение хорошее будет — глядишь, и в живых останемся.

Целую. Пока.

ПРИВЕТ, ПАПА

Ну вот мы и начали воевать. Так вот пару неделек побегаешь — будешь лучшим солдатом во всём взводе. И научишься стрелять хоть из снайперской винтовки, хоть из рогатки.

С оружием, в общем-то, не так всё здорово. В этой глуши к нашим пушкам патроны хрен найдешь, а у этих вьетнамцев только «калашниковы» да ППШ. Иногда, впрочем, и из подствольника удается поразвлечься, или дробовик где найдёшь. Гранаты дают на задание: мало, конечно, но всё лучше, чем ничего.

Места здесь красивые. Густая трава, зелёная-зелёная, джунгли такие, что чуть в сторону от тропинки свернёшь — так вообще не пробраться. Да и по сторонам глядеть надо: крестьяне местные все лазейки знают, а наши — только лбами об лианы бьются. Бывает и хуже: шли мы к какой-то деревеньке, ну и Митч чуть в сторону от дороги свернул. Вдруг вскрик, треск; смотрим — а у него в груди метровый бамбуковый кол торчит... Кошмар какой-то, до сих пор перед глазами...

Сослуживцы мои — народ толковый. Не тактические гении, конечно, но нам и по рангу не положено. Зато друг за друга — горой, очень хорошо в команде работают. И прикроют когда надо, и в разведку пойдут, ну и так далее. Инициативы, правда, маловато, ну так что тут поделаешь — мне шанс отличиться зато.

Вьетнамцы — народ не шибко-то сообразительный, да и стреляют они в большинстве своём так себе. Зато их много. Очень много. Иной раз кажется, что в каждом домике сидит толстая вьетнамка и рожает, рожает солдат, сразу с автоматами в руках. И в шляпах. Кстати, если в башку попасть из вин-



ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM 4 1,3MHZ / PENTIUM 4 2.8GHZ • **RAM:** 256MB / 512GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB

▲ Доброе утро, Вьетнам!

товки, эта шляпа очень забавно сваливается. После второго выстрела обычно опадает уже голова.

А ты думал?! На сборах с нас недаром семь потов согнали. Сержант показал, как грамотно задерживать дыхание и целиться — при этом даже в сторону отклоняться можно. Ходить только нельзя — прицел сбивается, хоть ты тресни.

Но вообще — тут без работы не останешься. Война эта чертовски длинная и злая, и чёрт знает, скоро ли мы отсюда уедем, да и уедем ли вообще. И не говори, пожалуйста, маме ничего, а то она будет очень волноваться.

Пока.

ЗРИ В КОРЕНЬ

Впечатление от **Men of Valor**, скажем так, неровное. Не совсем последовательное. Стартует игра весьма забавно: доблестные американские солдаты на тихой военной базе играют в доблестный американский футбол. Естественно, именно во время этой идиллии начинают рваться снаряды и взметаться в воздух столбы земли. Сирены, крики (как ни странно — без матерщины), откуда-то выбегает начальство и начинает в авральном темпе давать ценные указания. Краткое содержание таково: добро пожаловать в ад, ребята. Не смотрите, что он зелёный. Милости просим.

А дальше наступает кромешный ад уже для игрока: несколько скучных и вялых миссий, непонятно как в игру попавших. Слабые духом пожимают плечами и выходят из игры раз и навсегда, другие стискивают челюсти и через некоторое время **Men of Valor** открывается им во всей красе.

Ну вот какого чёрта надо было так делать?

МИНУТЫ ЗАТИШЬЯ

Вскоре, однако, игра набирает обороты и бежит вперед уже куда резвее. Здесь стоит оговориться, что **Men of Valor** — никакой не тактический шутер, хоть и военной тематики. Это — в чистейшем виде голливудская игролента, обильно снабжённая видеовставками, заметками, письмами, радиограммами, документальными фотографиями и разного рода патриотическими фразами известных и не очень людей. И в **Men of Valor** есть самое главное для игр такого рода — динамика.



...МИТЧ ЧУТЬ В СТОРОНУ ОТ ДОРОГИ СВЕРНУЛ. ВДРУГ ВСКРИК, ТРЕСК; СМОТРИМ — А У НЕГО В ГРУДИ МЕТРОВЫЙ БАМБУКОВЫЙ КОЛ ТОРЧИТ... КОШМАР КАКОЙ-ТО, ДО СИХ ПОР ПЕРЕД ГЛАЗАМИ...

Она достигается не головокружительной графикой (хотя отдельные моменты — трава, вода — бесспорно удались). И не искусственным интеллектом врагов, которые берут скорее настырностью, злостью и количеством. И даже не невозможностью сохраняться, которая пришла с консольной версии и совершенно не мешает. Динамика создаётся совершенно другими вещами, которые не сразу бросаются в глаза.

ЗАПАХ НАПАЛМА

Небольшими подуровнями, на которые порезана игра, — так что от них не успеваешь устать. Разнообразием заданий командования: всё равно приходится много, очень много стрелять, но каждый раз как-то «по-другому». Ощущением ненавистного лица человека, который только что пустил очередь в твоего лучшего товарища. Даже лианы, густая трава и рисовые поля не надоедают. Недаром физиологи говорят, что зелёный цвет меньше всего утомляет глаза.

И ещё: звук здесь шарахает так, что рефлекторно валишься в траву или прячешься за дерево. Вот огонь тяжёлой артиллерии: дрожит земля, всё плывёт перед глазами, на сетчатке отпечатываются огни взрывов. Мышка под рукой подрагивает, кровь медленно закипает. Наверное, так чувствовал себя каждый американский солдат.

Впрочем, спасение рядовых райанов — дело рук самих райанов. ■

Роман Овсянников

ИГРА: STAR WARS: BATTLEFRONT • **ИЗДАТЕЛЬ:** LUCASARTS ENTERTAINMENT • **РАЗРАБОТЧИК:** PANDEMIC STUDIOS • **ЖАНР:** FIRST-PERSON SHOOTER

STAR WARS: BATTLEFRONT

АТАКА КЛОНОВ

Понравится ли тебе Star Wars: Battlefront, зависит исключительно от того, насколько тебе близка сама тема. Если всё, связанное со «Звёздными войнами», давно осталось для тебя в прошлом, «в одной далекой-далекой игре», или если ты никогда и не был этим увлечён, Battlefront вряд ли покорит твоё сердце. Но если идея забавного клона Battlefield 1942 в декорациях «Звёздных войн» кажется тебе прекрасной, у нас для тебя хорошие новости: Star Wars: Battlefront — это и есть забавный клон Battlefield 1942 в декорациях «Звёздных войн».


▲ Вот это и называется «бежать вприпрыжку». В реактивную припрыжку.

КАК У ВСЕХ

Может показаться, что «комплимент» несколько двусмысленный, но это не так. **Battlefront** — именно то, чем кажется, и прекрасно оправдывает все ожидания. Тебе предстоит сражаться в битвах классической трилогии «Звёздных войн» и её недавних приквелов, играя за группировки из обоих периодов. В «исторических» сражениях, основанных на свежих фильмах, ты можешь играть за Республику или Конфедерацию Независимых Систем; в войнах позднего периода — за Союз Повстанцев или Галактическую Империю.

Выбор, увы, не так широк, как кажется. В каждой отдельной битве можно выбирать только из двух сторон, и у каждой практически один и тот же набор юнитов — базовый пехотинец, снайпер, тяжеловооружённый пехотинец, пилот. Есть ещё уникальные пехотные юниты: имперский Dark Trooper укомплектован джетпаком и может летать на небольшие расстояния (аналогичный юнит есть и у Республики); вуки-контрабандист у Повстанцев ставит бомбы с часовым механизмом, а дроид Конфедерации экипирован щитом.

Сходство между группировками, на самом деле, неплохая штука. Хотя некоторые различия всё же есть (например, пехотинец Конфедерации сильнее, чем пехотинец Республики), равноценность юнитов удерживает всю систему в равновесии, а небольшие особенности помогают сохранить интерес к игре.


▲ Шарик, Шарик, ко мне! Куда же он запропастился?..


▲ За нарушение правил пожарной безопасности — расстрел.

ПРОХОД ЗАКРЫТ

Стращать и не пущать

Набор карт включает все самые известные по фильмам места — Tatooine, Naboo, Hoth, Bespin и Endor, а также менее узнаваемые: Kashyyk, Geonosis, Rhen Var, Kamino. На самых хороших картах у тебя будет много места и вдоволь боевой техники. Карты, заточенные под локальные перестрелки, увы, не так хороши.

Даже на просторных картах обычно есть некое узкое место, где пехота якобы может укрыться и сдерживать боевую технику. На деле же эти точки чаще становятся западнёй для пехотинцев — одна из сторон всегда внимательно наблюдает за таким местом, и стоит там появиться вражескому отряду, как он тут же попадает в засаду. На более тесных картах — например, Mos Eisley — этих точек много, и порой приходится устраивать натуральные побоища, просто чтобы чуть-чуть продвинуться вперёд по узкому коридору.

ПРИЗРАЧНЫЙ БАЛАНС

А вот в отношении транспортных средств можно говорить о чём угодно, только не о равновесии. В распоряжении Империи — огромные AT-AT, в то время как у Повстанцев есть только лёгкие snowspeeders и ездовые tauntauns. В «исторических» битвах с балансом дело обстоит чуть лучше. Республиканские AT-TE практически не уступают имперским AT-AT, а у Конфедератов есть огромные вращающиеся Hailfires, стреляющие мощными ракетами, и быстро передвигающиеся Spiders, вооружённые лазерными пушками.

Поначалу это неравенство немного раздражает, поскольку войска распределяются согласно сценариям фильмов. Например, на карте Hoth мощные AT-AT легко контролируют повстанческие Spawn Points, из-за чего шансы на выживание у Повстанцев практически нулевые. К тому же, AT-AT сами по себе являются Spawn Point'ами — у Империи, таким образом, появляется постоянный источник подкреплений. Конечно, в фильме именно так всё и происходило, только игроку от этого не легче.

И всё же именно боевые машины делают игру интересной. Перестрелки между пехотными отрядами тоже очень зрелищны, но львиную долю ощущения, что ты в «Звёздных войнах», создаёт монструозная военная техника. Будь машины слабее, игра сильно бы потеряла в плане эпического размаха. Только вот от истребителей (X-Wing'ов и TIE-Fighter'ов), к сожалению, мало толку — против пехоты они практически бесполезны, а просто носиться по небу и сбивать друг друга — со стратегической точки зрения довольно бессмысленное занятие.

На компьютерах без мощной видеокарты из-за них, кстати, ещё больше сложностей — даже с относительной новой карточкой объекты на земле практически неразличимы уже на средней высоте; чтобы разглядеть вражеских солдат, приходится лететь очень низко. Графика в целом хороша, но с ней связаны проблемы и в других областях. Так, на карте Endor управление speeder bike'ом становится большой проблемой — растительность (которая служит, кстати, отличным укрытием для пехоты, особенно для Повстанцев с их камуфляжем) неожиданно возникает прямо у тебя перед носом; увернуться очень сложно. К счастью, этой проблемы нет на «равнинных» картах типа Geonosis, Hoth и прочих.



«...Игрокам придется изрядно попотеть, зарабатывая деньги, престиж и... машины конкурентов. Бодренький гангста-рэп и длинноногие супермодели прилагаются»

Absolute Games, www.ag.ru









ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 1GHZ / PENTIUM 4 2GHZ • **RAM:** 256MB / 512GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB

▲ Скоро зима. Первые Dark Trooper'ы уже летят на Юг.



ЛЬВИНУЮ ДОЛЮ ОЩУЩЕНИЯ, ЧТО ТЫ В «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙНАХ», СОЗДАЁТ МОНСТРУОЗНАЯ ВОЕННАЯ ТЕХНИКА

ЕДИНОГЛАСНО

В игре есть несколько одиночных режимов, но всё-таки **Battlefront** создан для мультиплеера. Битвы с компьютером хороши в качестве практики перед сетевой игрой, но они быстро приедаются — AI довольно предсказуем.

Battlefront даёт отличную возможность каждому фанат реализовать свои фантазии и побыть бравым пехотинцем в любой из описанных в киноэпопее войн. Тем же, кто считает Лукаса осквернителем их детских воспоминаний, игра тоже пригодится: можно с наслаждением расстреливать гунганов и эвоков, ощущая себя участником ещё более великой войны — за целостность классических «Звёздных войн». ■

Рон Дьюлин


Я, ГАНГСТЕР
НИЧЕГО ЛИЧНОГО – ПРОСТО БИЗНЕС
ValuSoft
GFI
Руссобит-М

ИГРА: CHAOS LEAGUE • **ИЗДАТЕЛЬ:** DIGITAL JESTERS / GAME FACTORY INTERACTIVE • **РАЗРАБОТЧИК:** CYANIDE • **ЖАНР:** SPORTS

CHAOS LEAGUE

ЦЕЛЬ ОПРАВДЫВАЕТ СРЕДСТВА

Когда на старой работе начальник отдела постоянно твердил о том, что для успеха необходимо «работать в команде», я обычно бурчал в ответ что-то вроде: поди, мол, поработай, когда в команде сплошные гоблины. Chaos League убедительно доказывает, что гоблины — ещё не худший вариант.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Если взять такой простой и ненавязчивый вид развлечения, как американский футбол и скрестить его с... **Warcraft III**, то получится тот самый синтез красоты и жестокости, который люди испокон веков привыкли называть спортом. Представь себе команду из девяти эльфов, дерущихся с девятью варварами не ради уничтожения, а за мяч — вот тебе утрированная суть **Chaos League**.

Само название игры содержит в себе аллюзию на Лигу чемпионов (в английском варианте она звучит как Champions League — достаточно выкинуть несколько букв). **Chaos League** — прежде всего, блестящая пародия на реальные спортивные симуляторы. Динамика развития любого спортивного состязания такова, что оно неуклонно стремится к драке, но никогда её не достигнет. Точнее, не должна достигать, по идее. **Chaos League** берёт и, глумясь, стирает эти рамки: деритесь, мол, сколько влезет, но всё равно цель игры — доставить мяч в зону соперника.

Аналогичные пародии можно сочинить на каждый вид спорта, но американский футбол, надо сказать, был избран очень грамотно. Он даёт проявиться максимальному количеству различных характеристик соревнующихся. В **Chaos League** эти характеристики более или менее поровну разделены между десятью расами-соперниками.

Если одни побеждают за счет быстроты перемещения (гоблины), то сильная сторона других — жестокость и грубая сила (нежить). Или, например, сильная сторона древесных эльфов, так называемая «игра на втором этаже» (они как-никак умеют летать), а их коллеги тёмные эльфы «выезжают» за счёт точности передач.



ОКОЛОСПОРТИВНЫЕ ФАКТОРЫ

Конечно, обыкновенный американский футбол с использованием десяти рас был бы скучен... Если бы авторы не взялись разрабатывать особенную эстетику, в которой происходящее на поле является элементом основным, но далеко не единственным.

Во-первых, для победы ты должен не только давать указания своим игрокам по ходу матча. Если ты хочешь стать чемпионом Лиги Хаоса, то много внимания нужно уделить комплектации команды, то есть покупке игроков. В рамках каждой расы игроки ещё различаются по 5-6 позициям, и только ты можешь решить: сколько пасующих нужно в команде, сколько убийц, сколько бегунов — и как все они будут расставлены на поле.

Во-вторых, предматчевая подготовка. Здесь в твоём распоряжении полный набор неспортивных методов достижения победы. Можно дать допинг кому-то из собственных игроков — и на его же наличие проверить кого-нибудь из соперников. Или заплатить собственным хулиганам, чтобы те устроили драку — это поднимает боевой дух твоих болельщиков, что позволяет использовать специальные болельщицкие спеллы. Кроме того, можно и нужно заготовить взятки для судьи. Здесь они передаются прямо во время матча, что называется, «по факту нарушения»: раздается свисток, подбегает арбитр, и у тебя есть несколько секунд, чтобы дать ему взятку.

В-третьих, настоящие любители спорта непременно оценят развёрнутую статистику, которая ведётся для каждого футболиста в течение сезона. После каждой игры компьютер определяет «Эм-Ви-Пи» самого ценного игрока матча. Считается каждый

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 800MHZ / PENTIUM 4 1.5GHZ • **RAM:** 128MB / 512MB • **VIDEO:** 32MB / 128MB

«тачдаун» (взятие зоны соперника), каждый точный пас, каждый бросок телом в соперника; засчитываются травмы, нанесенные врагу, и даже убийства (!). Да, любой игрок может запросто не вернуться с матча.

СМЕРТЬ АРКАДНИКА

Впрочем, до гибели здесь доходит редко. Геймплей у **Chaos League** достаточно медленный, и у тебя всегда остается в запасе несколько миллисекунд, чтобы придумать ход, который поставит соперника в тупик или позволит тебе самому из тупика выкрутиться. Из-за этого же, правда, возникает обманчивое чувство вседозволенности.

Впечатление, что если сейчас же взять мяч и побежать с ним туда, вперёд, к мечте, то одному можно дать по шее, от второго вовремя свернуть в другую сторону, а третий просто рванётся, но не догонит. Неправильное чувство. **Chaos League** — это всё-таки симулятор, и аркадничать здесь не стоит. Именно по той же причине, по какой ты никогда не увидишь регбиста, который через всё поле рванётся один забивать. Потому что догонят, повалят, побьют, а потом ещё раз догонят и добавят, чтобы уже вставать не хотелось.

Как и любой другой спортивный симулятор, **Chaos League** нацелена прежде всего на мультиплеер. И в этом плане потенциал игры действительно велик. Несмотря на то, что отдельные моменты игровой эстетики не так хороши, как хотелось бы, в целом она сработана не хуже, чем классические серии EA Sports — **FIFA** или **NHL**.

Chaos League легко затягивает в свой мир, а сопротивление компьютерных оппонентов представляет хоть какой-то интерес лишь первые два-три дня. Когда же тебе наскучит лупить неуклюжий AI, ты неизбежно вылезешь в Сеть в поисках человеческого — и вот тут-то и начинается настоящее веселье. ■

Рубен Зарбабян

ПЯТЕРО СМЕЛЫХ

Реальные спортсмены, которых хоть сейчас — в Chaos League

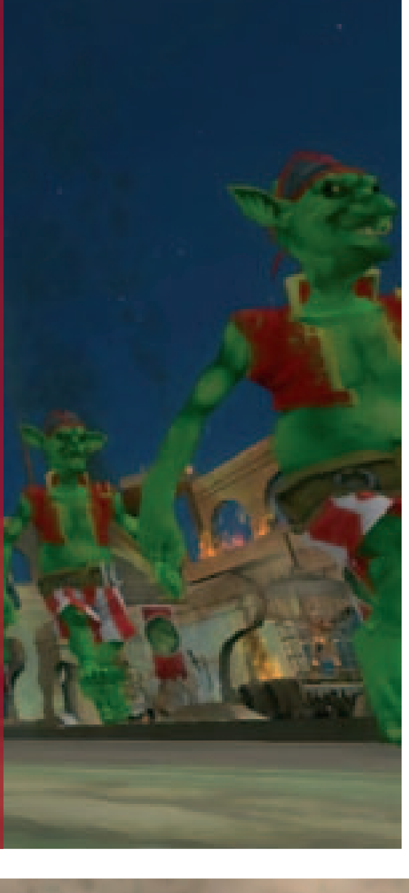
1. Деннис Родман
Парень быстро бегает, неплохо дерётся, отлично прыгает, умеет передавать мяч (даром что баскетбольный) — так почему бы и нет? Человеческой расе он уже точно не принадлежит, а вот за преторианца запросто сошел бы.

2. Здено Хара
Из этого вышел бы отличный монстр-убийца. Да, возможно, не так быстро бегает (он всё-таки из Словакии, а не из Кении), зато как даст — будто автогеном срежет. Потом, с его двухметровым ростом перехватывать пасы противника можно влёгкую.

3. Николай Карполь
Без хорошего менеджера никакая команда работать не может. А Карполь не только менеджер, но и главный фанат, и чирлидер в одном лице — во время матча не утихает ни на секунду. Сложно себе представить более ценного человека в команде.

4. Е. Бережная и А. Сихарулидзе
Их ошибку в произвольной программе на Олимпиаде в Солт-Лейк Сити не заметить мог только слепой. Такими оказались арбитры, присудившие им золотую медаль. Конечно, доказать факт взятки никто не сумел, но разве не это отличает истинных мастеров дела?

5. Серена и Винус Уильямс
Две темнокожие теннисные сестрицы не только выигрывают огромное количество турниров каждый год, но и за счёт феноменальной физической силы наводят ужас на своих соперниц. Определённо не те персоны, которых захочешь встретить поздно ночью в переулке.









ИГРА: КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ • **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С • **РАЗРАБОТЧИК:** ELEMENTAL GAMES • **ЖАНР:** SPACE SIMULATION / STRATEGY

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ

ФАНОТЕХ

НОЛОГИЯ



ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM II 450MHZ / PENTIUM 4 2.6GHZ • **RAM:** 128MB / 512MB • **VIDEO:** 32MB / 128MB



Фан — есть. Если ты играл в предыдущую часть, то таким будет ответ на твой первый вопрос. Все то, что радовало и цепляло в первых «Рейнджерах» — сохранено, отточено, разбавлено, примочено и разукрашено. И фан остался.

ПОКОРЕНИЕ ЗЕМЕЛЬ

Ты всё так же бороздишь просторы вселенной. Торгуешь, грабишь, воюешь — в любой удобной последовательности. Всё стало ещё красивее и трехмернее — графический движок значительно улучшился. Стало больше оружия, апдейтов для корабля и наворотов к оборудованию.

Но настоящая изюминка второй части — это новый RTS'ный режим войны на планетах. Геймплейно он очень напоминает Z, хотя вообще идея изначально взята из классического Nether Earth — того самого, с ZX Spectrum. Оригинальная идея в том, что конструировать юнитов здесь нужно из определенного набора блоков: шасси, корпус, вооружение и дополнительное оборудование, которое повышает эффективность всех этих элементов.

Чем круче модуль — тем больше вечно нехватающих ресурсов требуется для его постройки. Сделать «много самых-самых и всех забодать» не получиться ещё и потому, что даже дорогой модуль может иметь минусы. К примеру, ракетницы сильно нагреваются, и если на одного бойца их установить более двух, то может быть взрыв. Решение «что ставить» зависит от поставок местных дров/золота/минералов или чего там у них ещё есть, а также от твоего понимания текущей тактической ситуации.

РУЧКАМИ

Специально для топ-менеджеров, больных манией контроля, есть возможность собственноручно управлять одним из построенных роботов. По принципу «если хочешь, чтобы что-то было сделано хорошо, сделай это сам».

Идея отличная, но на деле мануальное управление только даёт понять, как плохо, унизительно и недолго можно быть расходной боевой единицей. С другой стороны, максимальная свобода выбора — явно одна из задач, которые ставили себе создатели игры.

Быть свободным значит иметь выбор. Чем больше выбора — в нашем случае, чем больше вариантов решения задач — тем лучше. И здесь важна каждая, даже самая мелкая деталь.

Например, в «Космических Рейнджерах 2» у некоторых корабельных корпусов есть функция «форсаж». При ее активации скорость корабля увеличивается вдвое (правда, износ движка также возрастает в разы). Благодаря этому даже в ситуации, когда волки позорные окружают и давят числом, всегда есть возможность уйти красиво — скинуть пушки, отцепить радары и ботов, врубить форсаж и улететь со свистом в гиперпрыжок.

Ещё одно отличное нововведение — ракетные установки. При выстреле от корпуса корабля отделяются самонаводящиеся торпеды, которые в дальнейшем действуют независимо, преследуя цель. Каждая такая «пулька» — полноценный игровой объект, который можно подстрелить и подловить на большом радиусе разворота.

Ловкий водила при некотором навыке может легко избежать вражеских ракет, сбивая их залпами и двигаясь с достаточной скоростью. Подобное умение пригодится тебе в самом начале сюжетной линии, так как новейшее орудие «нашим» всегда завозят в магазины позднее, чем доминаторам.

ПЕСНЬ О ВЕЩЕМ ДОМИНАТОРЕ

И кстати о сюжете, с которого принято начинать. Его много. Галактика, как заведено, — под угрозой. Роботы атакуют. И грязно доминируют. Если поговорить с заведующим пиратской базы — старым шовинистом, то выясниться, что во всем виноваты Малоки.

Это они, нехристи, в светлые времена всеобщего разоружения не уничтожили всех боевых саморазвивающихся роботов. Все расы уничтожили — а они нет. И когда эту нычку нашли Клисаны — было поздно. Базу с оставшимися киберпаразитами при отступлении разбомбили, но угроза оказалась скрытой. Пару сотен лет упавшие на планету останки флота Клисан и выжившие боевые модули развивались в агрессивной радиационной среде. Итогом симбиоза стала раса боевых роботов — Доминаторов. Игра, собственно, о них. ■

Фёдор **Усаков**







КОСМИЧЕСКАЯ МОРКОВКА

Секрет аддиктивности раскрыт

Геймплей или, в нашем случае, «фан» — материя тонкая. Можно угрохать уйму денег на суперсовременную графику, проработку сюжета и рекламную кампанию, но вместо игры получить пудинг. В который даже бета-тестерам будет играть тошно. «Космические Рейнджеры 2» к описываемому случаю не относятся. Они, напротив, тебя просто гипнотизируют.

Когда счастье можно потрогать руками — ты впадаешь в транс. Вот они — ракетные установочки; всего-то пару тысяч кредиток не хватает. Ай, мама, какой корпус! Пара гоп-стопов в соседнем созвездии — и куплю... Играть хочется не прекращая. А игра деликатно отодвигает Великую Цель подальше, по ходу подсовывая тебе вкусные ништяки и локальные победки — чтобы не разочаровался. И это вид геймплея — лучший.

ИГРА: ROLLERCOASTER TYCOON 3 • **ИЗДАТЕЛЬ:** ATARI • **РАЗРАБОТЧИК:** FRONTIER DEVELOPMENTS • **ЖАНР:** STRATEGY

ROLLERCOASTER TYCOON 3

КТО УСПЭЛ — ТОТ ПРИСЭЛ

«Строить и развивать можно всё, что угодно», — для игровых разработчиков это, похоже, стало аксиомой. Индустрия исторгла десятки экономических стратегий, где игрокам приходилось возводить действительно всё: от колониальных станций на Марсе до мостов через отдельно взятую реку. Наиболее забавным в этом многообразии оказалось строительство луна-парков. Ну, знаешь, где всякие карусели, «весёлые горки» и много-много лопоухих, вечно ухмыляющихся «цветов жизни». RollerCoaster Tycoon 3 — последний и самый технологически продвинутый проект из разряда «паркостроительных».



▲ Папа, ты меня обманул! Это совсем не похоже на Carmageddon!





Наша задача в игре проста — сделать так, чтобы улыбки не сходили с лиц гадёнышей. При этом использование психотропных веществ, бейсбольных бит и прочих методов принудительного осчастливливания, к сожалению, не допускается.

ХЛЕБА И ЗРЕЛИЩ

Что ищут люди в луна-парках? В первую очередь, сахарную вату, попкорн и неизменные гамбургеры в тандеме с кока-колой. В идеале ещё не помешают собственно аттракционы с обязательными «американскими горками».

Чем оригинальнее будут последние, тем больше праздношатающихся граждан станет посещать парк, оставляя там всё нажитое непосильным трудом. Если, конечно, ты не забудешь о туалетах — американская публика отличается болезненным стремлением к комфорту. Основу игрового процесса, таким образом, составляет возведение точек фаст-фуда, изощренных аттракционов и пресловутых сортиров. Звучит не слишком романтично, но на практике оказывается довольно занимательно.

ДО ЛАМПОЧКИ

Неизвестно, где больше веселья: в самом процессе строительства или в наблюдении за уже готовыми, саморазвивающимися парками. В отличие от предшественников **RollerCoaster Tycoon 3** получился замечательно трёхмерным и симпатичным. Пускай посетители и похожи на угловатых гоблинов, зато они многочисленны и разнообразны.

Аттракционы полны зрелищных спецэффектов, большей частью основанных на освещении. Наш парк, как алкогольный супермаркет, работает

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) **›››› CPU:** PENTIUM III 700MHZ / PENTIUM 4 1.5GHZ • **RAM:** 128MB / 512GB • **VIDEO:** 32MB / 128MB

КАК СКАЖЕТЕ, ВЛАДИМИР ВЛАДИМИРОВИЧ!

Борзыми щенками не отделаешься

Не чужды бесшабашному **RollerCoaster Tycoon 3** и совершенно правдоподобные элементы, заимствованные прямиком из суровой действительности. Например, VIP'ы. Время от времени твой парк будут посещать пузатые господа с большими кошельками в левой руке и длинными фотомоделями под правой. Дорогих гостей полагается всячески ублажать. Полезно, например, устроить для них специальный тур по парку — глядишь, и на спонсорскую помощь нарвёшься.



круглосуточно. Ночью вдоль извилистых дорожек и рядом со всеми сооружениями (да-да, и туалетами тоже!) загораются цветные огоньки.

Если же тебе мало простых фонарей — воспользуйся пламенем фейерверков. Прилагающийся редактор позволяет не только устраивать салюты когда угодно и где угодно, но ещё с легкостью привязывать их к музыке. Более того, музыку ты вправе импортировать свою! Расцветить небо красными цветами взрывов под аккомпанемент весёлой немецкой песни Du Hast — чем не развлечение?

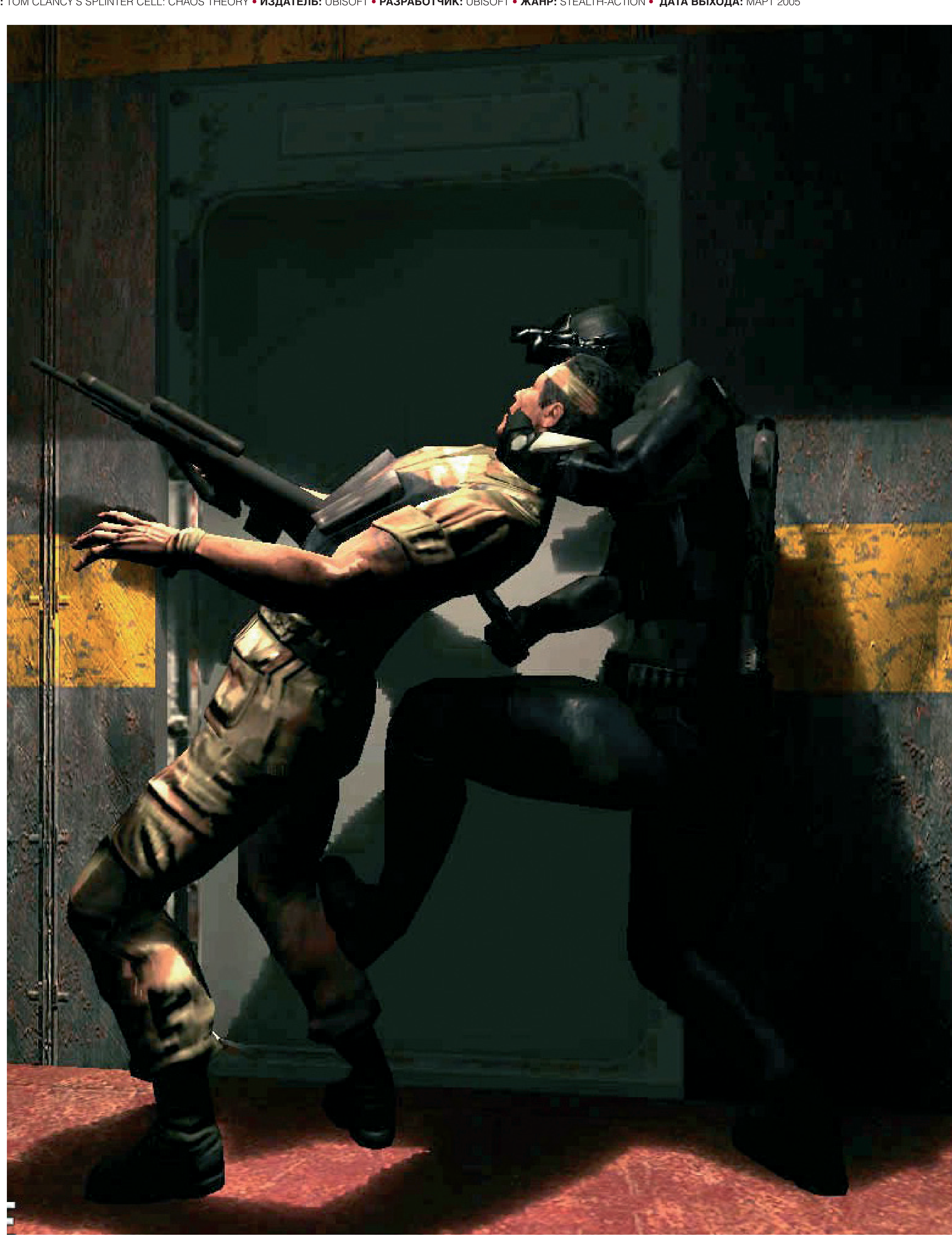
ТВОРИТЕ!

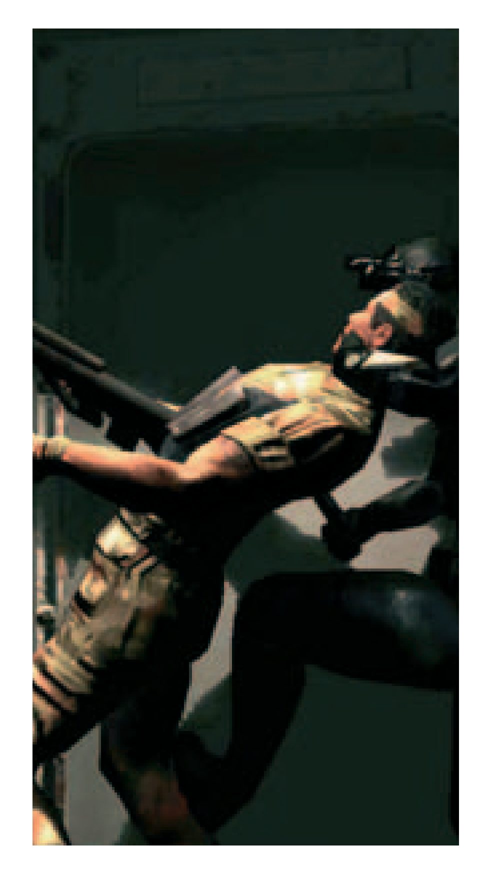
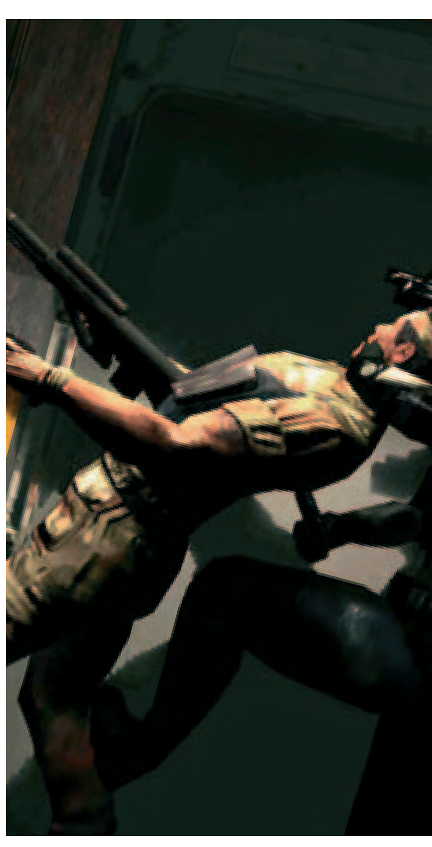
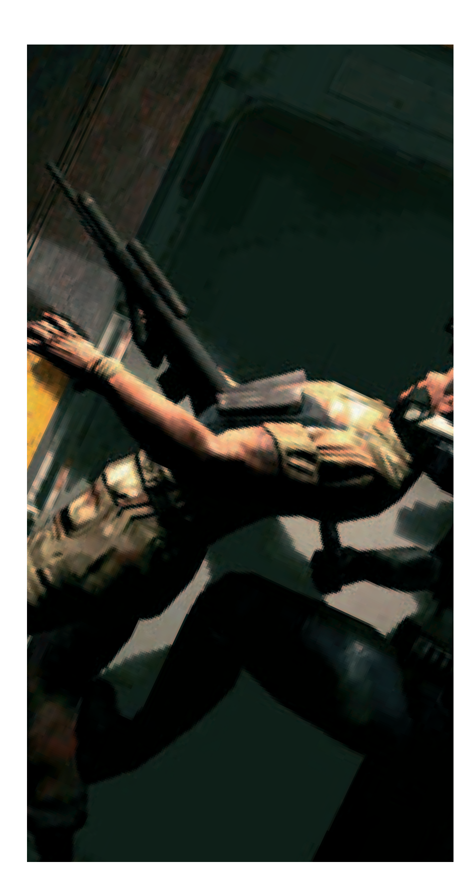
Каких-то особо замороченных целей игрушка не ставит. Есть традиционные режимы Карьеры и Сценариев — они сводятся к «реанимированию» проблемных парков. Мол, предыдущее начальство запило и забило, а ты вот теперь мучайся.

Но лучше работать без указки — в режиме Freeplay, где ты сам себе хозяин. Здесь ты можешь в полной мере реализовать свой креативный потенциал — и тебе за это ничего не будет. Несложные, но творческие задачи — отличное средство расслабить мозги после напряжённого дня. ■

Роман Епишин

ИГРА: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY • **ИЗДАТЕЛЬ:** UBISOFT • **РАЗРАБОТЧИК:** UBISOFT • **ЖАНР:** STEALTH-ACTION • **ДАТА ВЫХОДА:** МАРТ 2005



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
ПЕРЕЛОМ ПОЗВОНОЧНИКА, ДУБЛЬ 3

Игры серии Tom Clancy's Splinter Cell относятся к тем редким проектам, которые можно смело рекомендовать «тем, кому за тридцать». Собственно, и сам господин Клэнси далеко не детские сказки пишет. При этом ни в одной игре с Сэмом Фишером в главной роли ты не найдешь и кадра эротики, не говоря уж о порнографии. Просто не найдешь ты там и глянцево блестящих зомби, выламывающихся из искусственной темноты с нечленораздельным камланием. И пришельцев, угрожающих всему человечеству чудо-мега-соплеметом в Splinter Cell тоже нет. Зато всегда присутствует вполне правдоподобный политический конфликт.

Многие сюжеты игр по мотивам творчества Клэнси нетрудно проследить в новостях уже сегодня. Присутствует вдумчивый игровой процесс. В его основе лежат не спинномозговые рефлексы и свойственное юности пристрастие к ходячим мертвецам, а вдумчивое планирование. Холодный расчёт и строго выверенные, смертельные для врага движения. Короче говоря, воскресный покер с пивом и сосисками отменяется. На подходе **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**.

БРАТЬЯ ПО РАЗУМУ

С сюжетом, правда, старина Клэнси на этот раз особо не заморачивался. Нам, несомненно, поведают лихо закрученную историю о мировом злодейском заговоре, однако сведётся всё к одному: Сэм должен будет предотвратить

локальный апокалипсис, не позволив плохим парням завладеть оружием массового уничтожения. К счастью, **Splinter Cell: Chaos Theory** предлагает достаточно новаций в игровом процессе, чтобы мы с тобой не особо ворчали на бесхитростность завязки.

Разработчики уверенно идут путём непрерывного повышения реализма от игры к игре. Грамотность тех же управляемых AI противников на этот раз просто зашкаливает. Скажем, если раньше охранники тупо таращились на разбитые лампочки, то теперь они активно стремятся к свету. Погрузи помещение во тьму — и сторож-интеллектуал наверняка включит фонарь или засветит сигнальную шашку.

Стоит ведомому неосторожной рукой Сэму издать лишний звук, как бдительная стража ринется в потёмки в поисках источника шума. А уж если ты умудришься «наследить» бесхозно брошенными трупами, то пиши пропало — негодяи поднимут тревогу, собьются в кучки и примутся за тщательный осмотр местности. Каждый боец неприятеля при этом будет тщательно прикрывать задницу товарища.

ГУТТАПЕРЧЕВЫЙ МАЛЬЧИК

Мистер Фишер всегда славился повышенной пластичностью. Смертоносная акробатика, естественно, не утратила первостепенной важности и в третьей части сериала. Отныне спецназовец куда активнее работает ногами. Не в смысле — бегает, а в смысле — ломает противникам шеи мастерскими захватами. Почти как Соня Блэйд в фильме «Мортал Комбат», только менее эротично.

Между тем, головы и конечности супостатов под воздействием захватов Сэма с радостью принимают самые невероятные положения. И все благодаря новым графическим технологиям, превращающим полигональных истуканов в гуттаперчевых кукол. Те же технологии в полной мере ответственны за сверхреалистичное освещение («сверх», потому что в предыдущих играх оно и так было выше всяких похвал) и модные спецэффекты. В числе последних — правильное отображение мокрых тел. Под проливным дождем одежда персонажей намокает, приобретая соответствующий, весьма жалкий вид.

Кстати, интеллектуалы-охранники при явном ухудшении погодных условий норовят уйти в тепло и сухость. Мы же, в свою очередь, будем активно использовать природные шумы, в том числе дождь с громом, для сокрытия своего присутствия. Ведь при хорошем громовом раскате и автоматная очередь может затеряться...

ДРУЖБА СПАИВАЕТ ТОВАРИЩЕЙ

Специально для сплоченных коллективов, страдающих на работе избытком свободного времени, Ubisoft предусмотрела кооперативный мультиплеер. Splinter Cell: Chaos Theory можно проходить в компании верных друзей, чьи плечи и прочие части тела станут надежной опорой в борьбе за спасение мира.

Дерзкое похищение оружия массового уничтожения запланировано на март 2005 года. Кампания по борьбе за светлое, доброе, вечное начнётся тогда же. Самое время освежить в памяти навыки бесшумного убийцы, дабы к часу «Х» быть во всеоружии. ■

Роман **Епишин**






5.7MM PIS
20 / 60



THE BARD'S TALE
САМОИЗДЕВАТЕЛЬСТВО

Останови нас, если ты такое уже слышал. Странствующий герой заходит в бар. Пообщавшись с неотразимо сексуальной блондинкой за стойкой, он узнаёт, что в сём уютном пристанище остро стоит проблема с крысами. Что он делает? Обнажает меч и устремляется в подвал, дабы устранить угрозу.
Говоришь, тебе в точности такая же история встречалась и в Baldur's Gate, и в Icewind Dale, и во множестве других RPG? Ну... в этом, собственно, и прикол The Bard's Tale.

БОЕВАЯ ГОТОВНОСТЬ, ОТСТУПАЕМ!

InXile Entertainment избрали довольно необычное направление для новой инкарнации популярной RPG-серии восьмидесятых. Речь не только о современном геймплее, переработанной версии движка Baldur's Gate: Dark Alliance и прочих прелестях наших дней. Суть этой реинтерпретации — бескомпромиссная сатира на весь ролевой жанр. И то, что мы видели, реально заставило нас поваляться по полу.

Возьмём хотя бы уже приведенный выше пример. Допустим, ты действительно берёшься за крысиный квест, хотя и не обязан этого делать: система диалогов позволяет герою быть правильным парнем или полным придурком по выбору. Бард обнаруживает крысу, расправляется с ней одним взмахом меча и с пафосом провозглашает: «Миссия завершена!». Когда ему намекают, что он убил ПРОСТО крысу, а не ТУ крысу, он снова спускается вниз — и нарывается на готового надрать ему задницу огнедышащего грызуна размером с кобылу. Пристыженный Бард бесславно ретируется из подвала под дружный хохот тыкающих в него пальцами посетителей бара. Вот тут до тебя начинает доходить, что ты играешь не в обычную экшн-RPG.

ИЗБИТЫЙ ХОД

По ходу игры Бард встречается с — и от всей души издевается над — целым ворохом популярных ролевых штампов. Он одного за другим находит «единственных Избранных», каждый из которых погибает ужасной смертью под назидательные песнопения толпы гоблинов. Добыв золотой кубок из трупа убитого волка, он выговаривает рассказчику относительно того, насколько часто попадаются такие бессмысленные трофеи. «Нельзя ли поживее?», — нетерпеливо отпускает он скелету Викинга, напрочь опошлив робкую попытку того восстать из мёртвых. Словом, кукиш в кармане всегда наготове, и ничто здесь не свято.

У нас есть только пара вопросов. Удастся ли игре оставаться смешной на протяжении более 30 часов геймплея, как обещают InXile? И уж коли там есть немало плохих ребят, чтобы порубать, и добычи, чтобы сгрести, будут ли эти рубка и грёб достаточно занимательными на протяжении того же времени? Если ответ в обоих случаях «да», то у The Bard's Tale неплохие шансы стать одной из первых игр 2005 года, которые нельзя упускать. ■

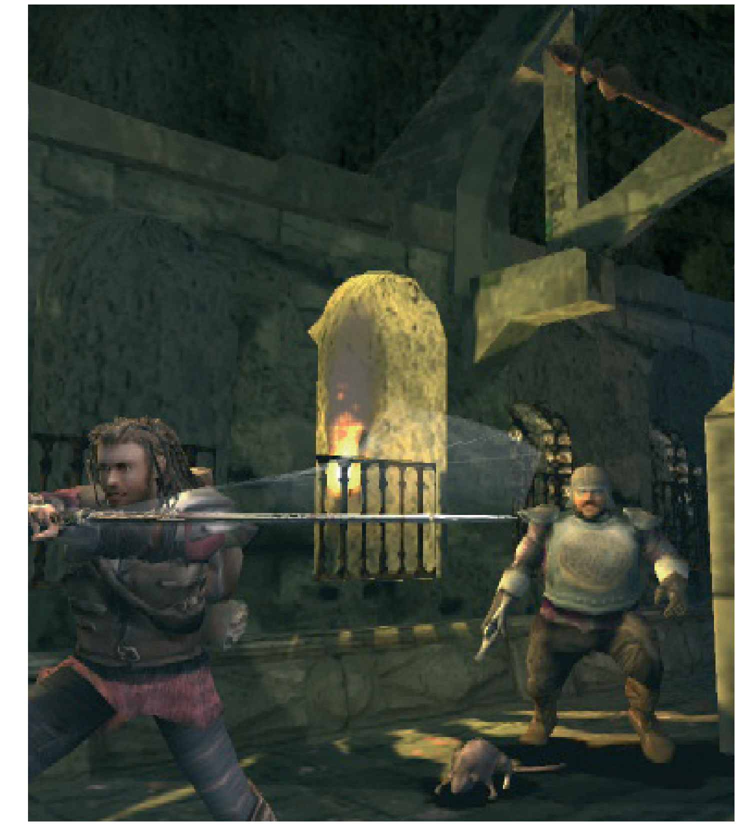
Крис Бейкер



ИГРА: THE BARD'S TALE • **ИЗДАТЕЛЬ:** INXILE ENTERTAINMENT • **РАЗРАБОТЧИК:** INXILE ENTERTAINMENT • **ЖАНР:** ACTION / RPG • **ДАТА ВЫХОДА:** НАЧАЛО 2005















ПРАВДА ЖИЗНИ





В жизнь каждого мужчины рано или поздно приходит Дед Мороз. Вернее, он приходит дважды: рано (около трёх) и поздно (около тридцати). Мы не успели ничего написать тебе про первое пришествие, но можем помочь со вторым. В ближайшие 30 дней ты точно подвяжешь бороду и задумаешься, какой из валенков правый.

В этом номере CGW RE — вся Правда из Жизни Дедов Морозов.

Первые подарки достанутся самому близкому — твоему компьютеру. О том, что заслужил твой боевой товарищ в этом году, тест на странице 104. Разгадывайте вместе, считайте по очереди.

Милые пустячки для своих лёгких и печени ты найдёшь на 100 полосе. Пришло время отдать долги своему измученному организму. Положи ему под ёлку шерстяные носки, сексуальную брюнетку и бабушкин борщ, тогда он всё тебе простит.

С новогодними капризами барышень мы разобрались на 106 странице. Как истинный Дед Мороз ты знаешь, что она хочет. Теперь осталось правильно сочетать ваши желания. Удачи!

Подарок сам себе ты можешь сделать по инструкции. Она подробная — целых пять разворотов. Читай внимательно со следующей страницы.

Редакция CGW RE тоже любит делать подарки. Себя и тебя мы порадовали на 110 полосе.

Листай, не пожалеешь.

СЕЙЧАС ИЛИ НИКОГДА

ПОСЛЕДНЯЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОИГРАТЬ В СУПЕРХИТЫ УХОДЯЩЕГО ГОДА

Пройти все хорошие игры нельзя, мы понимаем. Сначала дела, потом здоровый отдых, потом «классно было бы забросить всё и порубиться», и в итоге —через неделю пора покупать ёлку, а на твоем жестком диске ни одна из намеченных игр не валялась. Давай посмотрим правде в глаза: после новогодних праздников год будет уже 2005-м, и в нём будут свои отличные игры. Если не пройти хиты 2004-го сейчас, другой шанс не выпадет уже никогда. Так что марш за компьютер — мы тебя прикроем.
Всё, что понадобится тебе для игрового марафона длиною в уикенд, есть на следующих 10-ти страницах.



THE SIMS 2

Не стоит думать, будто The Sims 2 — это просто развлечение. На самом деле, это очень серьёзный тренажёр управления человеческими ресурсами — начиная от простых радостей отцовства (в исполнении Maxis, правда, довольно сомнительных) и заканчивая руководящими должностями по кадровой линии.

Беспрекословное подчинение приказам, к которому ты привык в RTS, конечно, очень способствует реализации твоего лидерского потенциала, — но где ты видел такое в настоящей жизни? The Sims 2 куда ближе к реальности — здесь приходится искать более тонкие методы воздействия на строптивых мерзавцев.

Поскольку орать на Симов, бить по монитору кулаком и угрожать увольнением здесь совершенно бессмысленно, опытный симовод волей-неволей становится очень спокоен и терпелив. Отсутствие опции «рукоприкладство» в игре также благотворно влияет на уровень пацифизма в крови. Симы, правда, плохо поддаются внушению, и тебе вряд ли удастся установить с ними доверительные отношения — с людьми иногда всё же попроще. Но, по крайней мере, Симов не надо постоянно убеждать в том, что «это всё для их же блага».

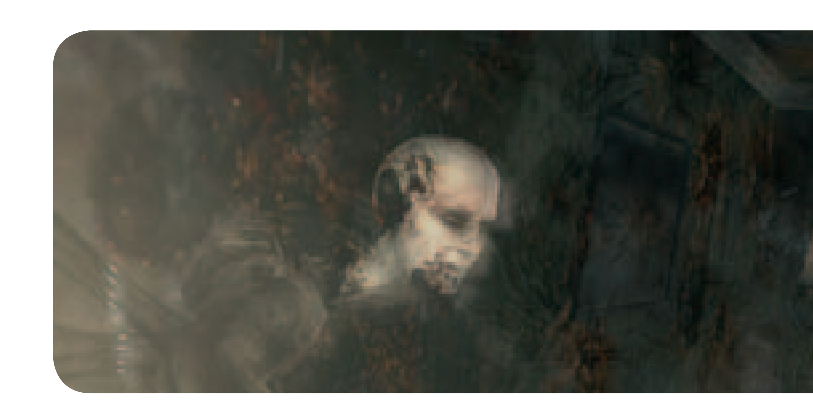




SILENT HILL 4: THE ROOM

Silent Hill 4: The Room хорош тем, что примиряет тебя с окружающей действительностью. В нашей жизни, конечно, много неприятных моментов, — но всё познаётся в сравнении. Да, предположим, пассажиры общественного транспорта бывают грубы, но они хотя бы не пытаются выковырять из тебя печень. Надписи в подьезде могут оскорблять твоё чувство прекрасного, но, по крайней мере, они сделаны не кровью. Подруге, которая любит понудеть о необходимости капитального ремонта в твоей квартире, можно наглядно объяснить, что вот когда из стен лезут живые мертвецы, а в ванной образуются дыры, ведущие в параллельную реальность, — это да, это серьёзно. Что в сравнении с ЭТИМ значат пара трещин на потолке и старые обои, в самом деле?

Понимание того, что неудовлетворённость размером заработной платы — это всё-таки лучше, чем необходимость спасаться от серийного убийцы, оказывает удивительный психотерапевтический эффект. Гармония с собой и окружающим миром начинает просто зашкаливать. Не говоря уж о том, что человеку, который совладал с динамической камерой Silent Hill 4, в этой жизни уже вообще ничего не страшно.



DOOM 3

Всем порой приходится бывать в учреждениях со множеством коридоров, кабинетов и враждебно настроенных чиновников. Обычно это довольно мучительный процесс: пойди туда, возьми бумажку, пойди сюда, принеси бумажку, унеси бумажку, принеси другую бумажку... Но если ты закалён игрой в Doom 3, для тебя всё это — детские игрушки. Во-первых, прокачанный скилл навигации по сложной системе коридоров быстро приводит тебя в нужное место.

Во-вторых, после 20-30 часов игры у тебя в глазах появляется такой особенный блеск, из которого ясно — ты не просто подходишь к кому-то, а сокращаешь дистанцию для наиболее эффективного использования шотгана. Не пересказать, как сильно это влияет на атрибут «сговорчивость» у окружающих NPC.

В-третьих, для ветерана Doom 3 нет такого понятия, как неожиданность.

Ведь ты уже привык, что при каждой попытке прикарманить бесхозную обойму у тебя за спиной вдруг возникает какой-нибудь вооружённый негодяй. Ты на уровне рефлекса всегда готов метко отстреливаться и ловко стрейфиться под вражеским огнём. Стоит ли говорить, что задачи типа проникнуть в кабинет и поставить печать на документ для тебя уже не составляют никакого труда.

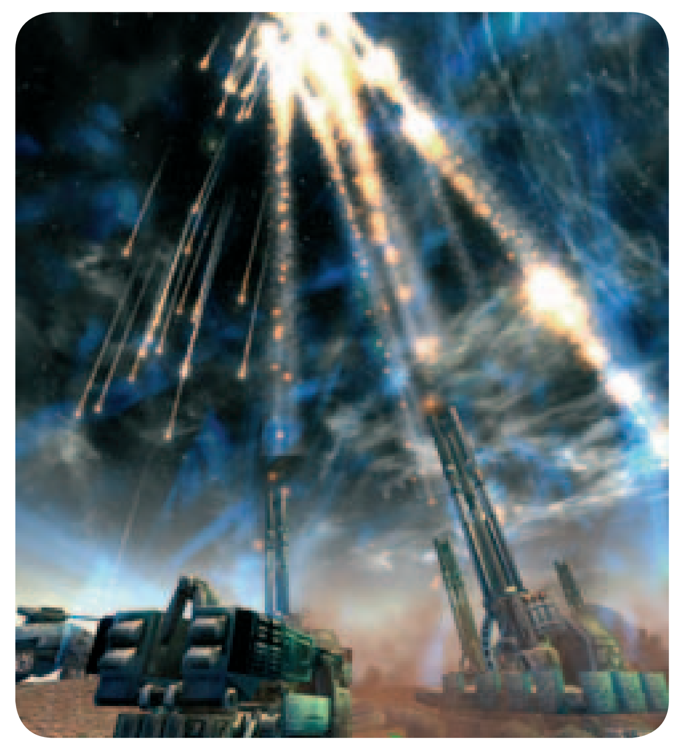


В ТЫЛУ ВРАГА

Пребывание за границей не всегда сводится к посещению ресторанов и осмотру архитектурных достопримечательностей. В жизни всякое бывает — в один прекрасный (ужасный) момент ты можешь оказаться в чужой стране без гроша в кармане и с полным отсутствием перспектив успешного выживания. Но там, где слабые духом уже готовы бесславно отдать концы, ветераны «В тылу врага» не спешат использовать последний патрон в обойме для себя. Вместо этого они в два счёта снимают часовых, угоняют вражескую бронетехнику, уничтожают систему коммуникаций противника и одной левой сдерживают наступление целых танковых дивизий.

Конечно, неплохо было бы иметь рядом пару товарищей, ведь расклад «трое против трёхсот» — это практически гарантированная победа. Но, как показывает практика, ты и один можешь свести оборонный потенциал врага к нулю. У тебя есть все шансы вернуться домой, стоя у штурвала вражеского авианосца, — не забывай лишь, что при отсутствии возможности save/load штыковая атака на артиллерийский расчёт, возможно, не лучший тактический ход.





GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

В тёплое время года хорошо устраивать пикники на природе. Однако, вопреки распространённому заблуждению, умение вкусно приготовить шашлык здесь вовсе не главное. Главное — тактическое мышление, развитое игрой в Ground Control II.

Типичная ситуация: не хватило выпивки. Пока гражданские лица мечутся в панике, ты проводишь грамотную рекогносцировку местности и обнаруживаешь искомый ресурс у ближайшей станции. Затем в два счёта разрабатываешь план наступления и проводишь захват и удержание стратегически важного ларька с водкой. Умело скоординировав передвижения пехотных соединений, организовываешь сбор древесины для костра. Точным артиллерийским огнём подавляешь сопротивление лесников, сотрудников милиции и местных гопников.

Преимущества армейской дисциплины довольно быстро становятся очевидны для окружающих, и все понимают, что твой тактический гений — их последняя надежда. Таким образом ты становишься абсолютно незаменим в любой компании, по праву наслаждаясь почётом и уважением. И, кстати, замечено: ни одна женщина не может устоять перед обладателем красного берета.

THIEF: DEADLY SHADOWS

Нет, мы не призываем тебя тырить кошельки. И даже не предлагаем лупить сограждан дубинкой по затылку, хотя в этом определённо есть свои прелести. Играя в Thief: Deadly Shadows, ты учишься... прислушиваться к людям. Для этого не обязательно обзаводиться плащом с капюшоном, вставлять себе механический глаз и вырубать все источники освещения в пределах видимости. Достаточно просто «разуть уши» и внимательно исследовать звуковое пространство. Ты удивишься, сколько полезной информации ты раньше пропускал мимо ушей.

Основательно поднаторев в этом искусстве, ты будешь знать не только то, что говорят у тебя за спиной (за углом, в соседней комнате), но даже то, о чём люди промолчали, подумали или только собираются подумать! Более того — внимательно наблюдая и прислушиваясь, ты очень скоро вычислишь все алгоритмы поведения окружающих, сможешь предсказывать маршруты их передвижений и реакции на любые происшествия. Порой даже начинаешь сомневаться: интеллект у людей естественный или всё-таки искусственный?



FAR CRY

Отпуск на тропическом острове — это само по себе прекрасно. Море-солнце, пальмы-коктейли. Но чтобы действительно провести время с пользой, тебе необходим опыт прохождения Far Cry. Ведь человек, который не растерялся при встрече с вооружёнными мутантами, не ждёт милостей от туроператора — он берёт их силой. Он незаметно проникает в люксовые номера пятизвёздочных отелей, проползая среди кустиков. Бешено отстреливаясь, избегает счетов за услуги. Не заморачиваясь с расписанием автобусов, ловко угоняет все транспортные средства в пределах видимости.

Твоё присутствие на острове гарантирует провал всех незаконных генетических экспериментов — пожизненная благодарность местных жителей станет для тебя приятным бонусом. Кроме того, тебе наверняка удастся спасти какую-нибудь сексапильную ЦРУшницу — нужно лишь отыскать секретный подземный комплекс, где их обычно держат. Главное, не забывай вовремя перезаряжать оружие, а до чекпойнтов старайся добираться с максимальным количеством здоровья.



НЕ УМЕРЕТЬ С ГОЛОДУ

Сухие пайки и горючие смеси для выживания в автономном режиме.

ПИЦЦА

www.transpizza.ru, 745-0555
Бесплатная доставка.
Есть минимальная сумма заказа (200 р. утром и 350 р. ночью), зато нет ночной наценки. Если заказывать через сайт, скинут 2%, а если подсядешь на их пиццу и закажешь в шестой и далее раз — сэкономишь целых 5% от заказа. Классический выбор: от «Маргариты» до вегетарианской.

СУШИ

www.yakudza.ru, 363-0566
Минимальный заказ — 697 р. Васаби, имбирь и палки привезут бесплатно. Самые дорогие роллы — с крабовым мясом (6 шт. — 360 руб.). В меню на сайте периодически появляются картинки весёлых человечков напротив суши или роллов, это значит, что на данный продукт сейчас скидка 30%. Есть On-line менеджер (доступен по аське).

ШАШЛЫК

www.grill.ru, 775-4343
Самое дорогое яство — форель на углях (280 р. за 250 гр.). Всё остальное дешевле. Например, куриный шашлык — 190 р. за 250 гр. Минимальный заказ — 250 р. днем и 350 ночью. Есть ночная наценка (с 22:30 до 8:00) — 20%. Ещё здесь подают стандартный набор салатов, десертов и напитков.

ПЕКИН НА ПРОВОДЕ

www.ytka.ru, 755-8401/02
Качественная китайская пища с доставкой на дом. Утка в кисло-сладком соусе — 390 р. Есть недешёвые удовольствия для гурманов, например, жареная лягушка по-сычуански (690р.). Рассматриваются только серьёзные заказы — на сумму не менее 1500р. Имеет смысл собираться большими и голодными группами любителей затяжных игр и китайских блюд.

АССОРТИ

www.korzinka.com, 995-1940
Здесь есть всё. Даже корма для животных. Вряд ли твоему коту понравится двухдневное голодание. Заказ можно сделать круглосуточно, а привезут еду с 10 до 22. Если продуктов много (на сумму 1500 р. и больше), их доставят бесплатно. Доставка мелких заказов — 100 р., так что выгоднее есть больше.



НЕ РАССТРАИВАТЬ РЕБЕНКА

Старший сын, младший брат или любимый племянник — это маленькая, но проблема. Её можно решить нашими методами.



HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Пока дитя пытается обклеить все доступные поверхности изображениями Гарри Поттера, можно ловко отвлечь его внимание игрой про всё того же Гарри Поттера — клин клином, как говорится. Последняя компьютерная инкарнация великого Гарри — Harry Potter and the Prizoner of Azkaban — представляет собой вполне мирный action/adventure в симпатично выполненном 3D. Игровые задачи предельно просты и не поставят в тупик даже самых маленьких. Можно играть не только за Гарри, но также за его друзей — Рона и Гермиону. Пара дней чистого экстаза юному фанату обеспечена.



WORMS 3D

Никто не говорит, что Worms (можно взять любую серию) — это детская игра. Лучшие головы 30-летней выдержки — и те покрываются сединами в процессе обдумывания хитрых тактических комбинаций. Однако замечено, что комичные персонажи не оставляют равнодушными ни одного ребёнка — битвы воинственных червячков имеют оглушительный успех. Ну где ещё можно стрелять из пушки коровой? Нужно лишь сделать две вещи: выключить опцию «кровь» и не приставать к ребёнку с криками «ну-ка, пусти, я покажу, как надо!».



GISH

Gish — это платформер, как про Соника, Марио и иже с ними. На PC этот жанр, увы, редкость, хотя для грамотного игрового воспитания он подходит как нельзя лучше — ну, ты по себе знаешь. Главный герой, Gish — обаятельная капля не то дёгтя, не то гудрона (!) со всеми вытекающими (порой в прямом смысле) последствиями. Используя свою густо-жидкую форму, Gish может прилипать к стенам, просачиваться в щели, становиться резиново-прыгучим — в сё это нужно для прохождения кишащих опасностями уровней и решения хитрых паззлов. Изучение физических свойств густых вязких нефтепродуктов ещё никогда не было таким увлекательным!

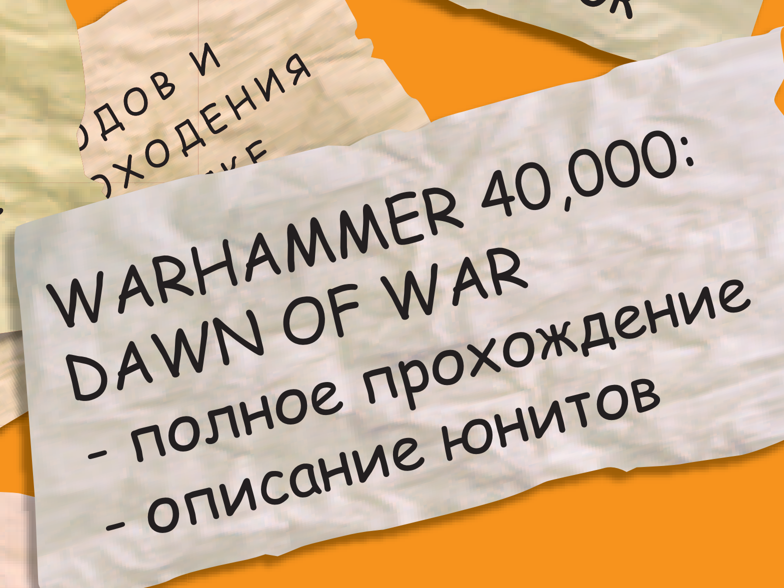
МЫ ЗНАЕМ О ЛУЧШИХ ИГРАХ ВСЕ!
...И ДАЖЕ ЧУТЬ БОЛЬШЕ

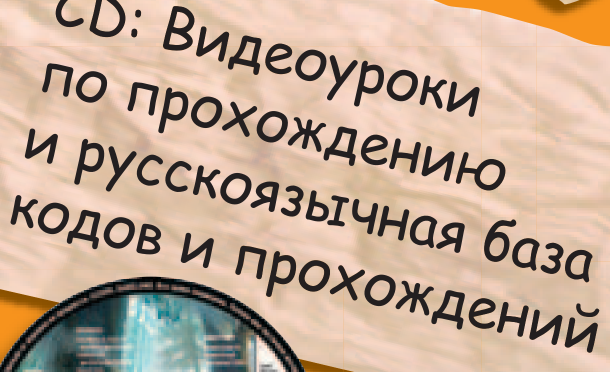
В ДЕКАБРЬСКОМ НОМЕРЕ:

SILENT HILL 4: THE ROOM
- прохождение игры
- описание оружия
- описание всех концовок

MYST IV: REVELATION
- полное прохождение
- рассказ о персонажах

ROME: TOTAL WAR
- общие советы по игре
- описание юнитов









«ПУТЕВОДИТЕЛЬ: PC ИГРЫ»
ЖУРНАЛ КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ
ДЛЯ ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НЕ ЗЛИТЬ ЛЮБИМУЮ

Когда есть секс, игрушки отпадают. Избавься от женщин, они все испортят.

В ГРЕЦИЮ ЗА ШУБОЙ

На www.redphone.ru (926-4646) — всё, что она хотела знать про туризм. Там можно подыскать шоп-тур. Шуб-туры страшно дёшевы (от 80 евро), правда сюда не входит стоимость шубы (1000 евро). Если подружка вернётся без шубы — будешь платить штраф. Эти путешествия специально устраиваются для поддержки греческих скорняков.

НА ИНТИМНУЮ УЧЁБУ

В салоне «Магия красоты» (976-3198, 976-4729) не только делают интимные стрижки, но и учат их делать. Срок обучения — два дня. Если тренироваться на друге или подружке, учеба обойдётся в 200 $ (переночевать, а заодно и потренироваться можно тоже у подруги). Если девушка будет стричь специально обученную сотрудницу салона, готовь ещё 50 $.

В ТУР ПО ЗОЛОТОМУ КОЛЬЦУ

Если нужно уложиться в два дня и одну ночь, идеально подходит маршрут Владимир-Боголюбово-Суздаль. Цена — 1250 р. С человека. В твоих интересах оплатить путёвку и для подружки, так как размещение в гостинице двухместное, и девушке может повезти с соседом. www. basmanka.ru , 207-7193



К ПОДРУЖКЕ В ГОСТИ

Закажи ей такси до незамужней подружки на www.zakaztaxi.ru или www.taxopark.ru. Наверняка сто лет не виделись и с удовольствием проболтают всю ночь, а потом ещё весь день. Выдай карманных денег и НЗ — на такси до дома. Не терять человеческий облик.

ВЕРНУТЬСЯ В РЕАЛЬНОСТЬ ВСЕ ЖЕ ПРИДЕТСЯ. ПОЗАБОТЬСЯ О ПУТЯХ К ОТСТУПЛЕНИЮ.

КАПЛИ ДЛЯ ГЛАЗ

Несмотря на то, что твои глаза видали виды, и ещё какие, им может понадобиться помощь. Капли от усталости глаз типа Visine — ценная вещь (100 р.). По мелочам аптеки ничего доставлять на дом не станут. Позаботься об этом накануне или придумай ещё медикаментозных нужд на сумму не менее 250 р. и отправляйся, к примеру, на www.apteka77.ru или www.anvis.ru. Лекарства привезут бесплатно.

КОФЕ

Или какой-нибудь ещё проверенный экспериментальным путем стимулятор активности. На одной магии далеко не уедешь. Не забудь включить это в пищевой заказ на www.korzinka.com

Корсет-антисутулость

На экране ты крут, подтянут и спортивен. А перед монитором обычно находится нечто скрюченное, сутулое, маловпечатляющее? Тебя спасет волшебный корсет-антисутулость. Его продают не только в аптеках, но и в обыкновенных супермаркетах типа «Копейки». Цена тренажёра для героической гордой осанки — 150 р.

ВИДЕОТЕЛЕФОН

В Интернет-магазине удивительных вещей Le Future (www.lefuture.ru, 956-8000) продаётся видеоприставка для телефона Vialta (13860 р. 50 коп.). Находясь у подруги, твоя любимая сможет убедиться не только на словах, но и воочию (сверить информацию с изображением), что у тебя всё в порядке. Она поймет, что ты ещё достаточно румян, чтобы ей торопиться домой. Когда твои щёки осунутся, она вернётся и накормит.



ТРУБОЧКИ-СОЛОМИНКИ

Незаменимы, хотя и дёшевы сказочно. С их помощью можно поставлять организму живительную влагу, не отрывая рук от мыши и клавиатуры, а глаз от изображения. Одной пачки (цена 10 рублей, на рынке ищи лоток «Всё по 10») хватит тебе и всем твоим внукам, которые непременно пойдут по геймерским стопам.



Алена Легостаева, Ян Масарский

КАК ОТДАТЬ ДОЛГИ СВОЕМУ ОРГАНИЗМУ

СМЕРТЕЛЬНАЯ ОБИДА

**Закати, пожалуйста, глаза и посмотри внутрь себя. Нет-нет, глаза не опускай и не отводи в сторону. И не надо жмуриться от ужаса! Всё что ты видишь — твоего ума дело. Твоё тело сделало для тебя достаточно — оно терпело твою игровую душу много лет подряд. Только подумай: когда ты в последний раз относился к нему по-человечески? Помнишь, как ты отказал ему в новой шапке ради проплаченого аккаунта в Anarchy Online? А как не чесал ему спинку только потому, что не мог оторваться от геймпада? Мы готовы огласить полный список твоих преступлений против организма. И рассказать, как можно искупить свою вину.
Месяц исправительных работ и … желаем Вам счастливой совместной жизни в новом году!**

ТЫ ЛИШИЛ ЕГО СОЛНЦА

Потому что днём ты спал, а ночью солнца не бывает. Ультрафиолет — мимо тебя. Но не расстраивайся, даже зимой есть способ поправить бледно-зелёный цвет лица. К тому же дело не только в эстетическом безобразии. Без солнца твой организм не может вырабатывать витамин D, который отвечает за крепкие нервы, кости и зубы (если не загораешь, нужно есть его в таблетках или поглощать много рыбы, молока и яиц). Тебя спасёт солярий — несколько доз искусственного солнца. Средняя стоимость минуты аппаратного пляжа — 10 рублей. Уже через 3-5 сеансов ты посвежеешь и станешь чувствовать себя бодрее.

ТЫ ПЛОХО ЕГО КОРМИЛ

Ты удивишься, но чипсы, кола, холодные макароны и тёплые гамбургеры — не есть меню мечты для твоего желудка. Он всю жизнь хотел супа. Любого супа. Даже на гороховый был согласен. Дай ему клятву: отныне и навсегда три раза в неделю иметь полноценный обед, в составе которого обязательно есть суп. Так как ты ещё не начал работать над исправлением пятого проступка в данном списке (см. пункт 5), тебе придётся готовить супчик самостоятельно. Начинай с простенького — свари бульон (пусть курица покипит в воде в течение часа). Затем совершенствуйся. Приготовь суп-пюре со шпинатом — это целебный бальзам для измученного желудка. Обжарь на растительном масле луковицу и раздавленный зубчик чеснока. Добавь в кастрюльку порезанную картофелину. Через 10 минут влей туда литр куриного бульона, добавь пучок нарезанного шпината и вари ещё 15 минут. Дай зелью остыть. Взбей в блендере. Лекарство готово.



ТЫ НЕ ДАВАЛ ЕМУ СПАТЬ

«Сон — самое эффективное и ничем не заменимое средство восстановления сил организма. На втором месте после сна… ничего нет. И только на третьем месте — массажи и прочая физиотерапия», — говорит врач Игорь Завьялов. Может быть, сейчас тебе и наплевать на то, что будет через 30-40 лет, но всё-таки лучше знать правду: хроническое недосыпание сокращает жизнь на 3-4 года. Помни один секрет: час сна до полуночи равноценен двум часам сна после полуночи. То есть, если ты заснешь в 23.00, уже к 6 утра ты наспишь норму — 8 часов. Увиденные сны — дополнительная польза.

ТЫ ОТСИДЕЛ ЕГО ПОПУ И ТЕПЕРЬ ТАМ ГЕМОРРОЙ

Помимо специфических свечек типа «Релиф» тебе нужно будет обзавестись твёрдым табуретом и подвижной работой типа танцор балета. Офис теперь тебе и твоей попе строго противопоказан. Если ты работник умственного труда, и совсем не можешь умничать в движении, обзаведись специальной подушечкой, напоминающей надувное сиденье унитаза (или маленький спасательный круг). Побалуй свою попу!

ТЫ ЛИШИЛ ЕГО СЕКСА

Между прочим, не столь уж безобидное преступление. Таких вот монахов как ты и предпочитает ранний простатит и даже рак простаты. 3-5 семяизвержений в неделю — не только способ получать удовольствие от жизни, но и профилактика многочисленных мужских болезней.

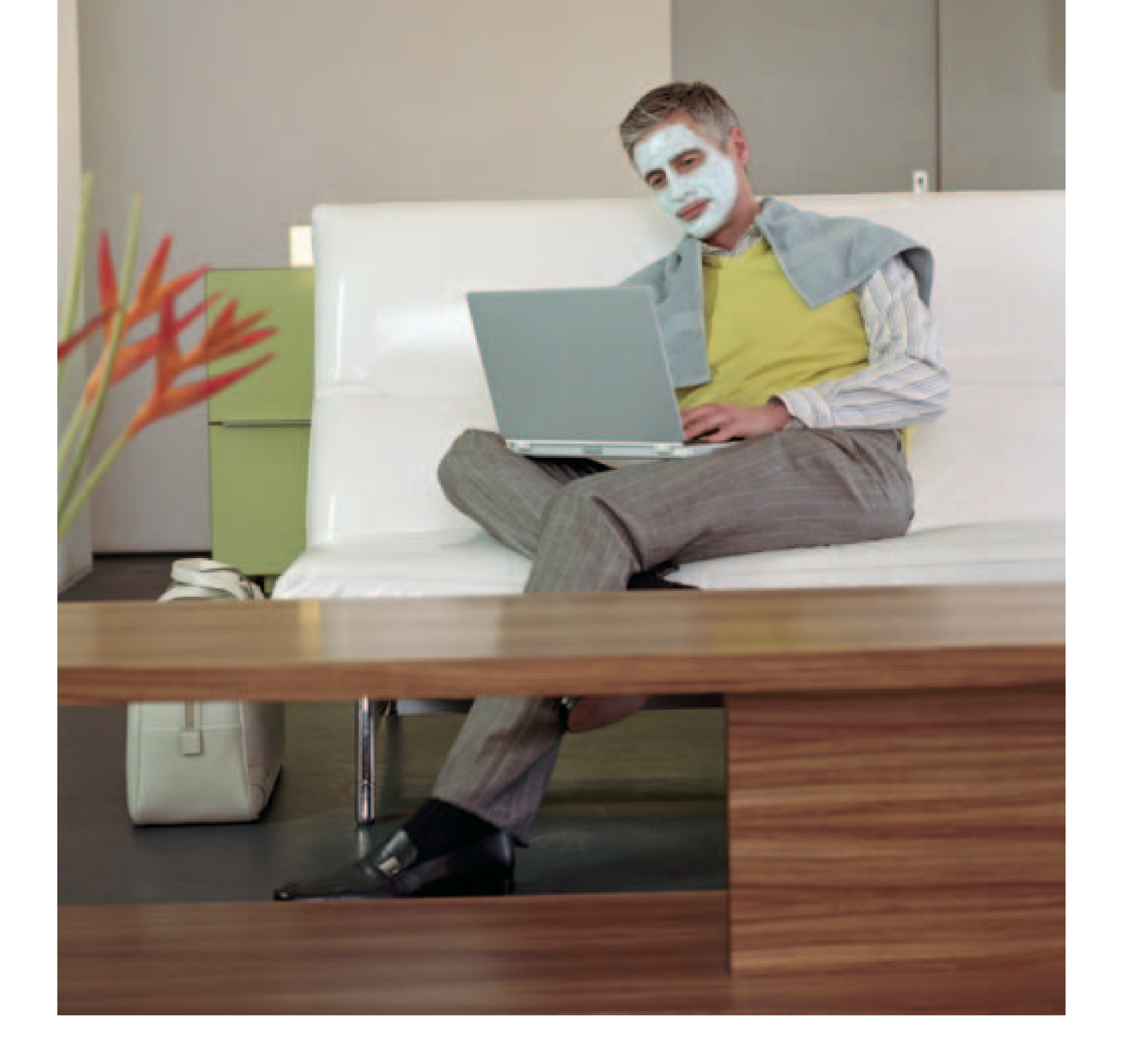


ТЫ ДОПУСТИЛ, ЧТО У НЕГО ОКАМЕНЕЛИ ПЯТКИ И НОГТИ НА НОГАХ ЗАВИВАЮТСЯ

Это ничего, что размер ноги увеличился, можно просто носки не надевать или пальцы подгибать. А если серьёзно, по тебе давно плачет педикюр. Ноги вообще-то тоже дышат. Неожиданно звучит, но это так. Твои ноги последний вдох сделали очень давно. В твоём случае есть один положительный момент — в салонах не берут денег за уровень сложности процедуры. С тебя возьмут те же 500-700 рублей, что и с ухоженной девицы-конфетки, что зашла в кабинет перед тобой. Несмотря на то, что с тобой работали 3 часа в четыре руки, а с ней — полтора.

ТЫ ОТРАСТИЛ ЕМУ ЖИВОТ

Небольшой, но заметный. Трогательный, но неспортивный. Избавиться от него можно регулярной ежедневной подкачкой пресса. Прямыми и скручивающими движениями подтягивайся грудью к коленям в положении «лежа на спине, колени согнуты». Со временем увеличивай количество и темп.



ТЫ ИСКРИВИЛ ЕГО ПОЗВОНОЧНИК

Лучшая реабилитация для позвоночника — плавание. Удовольствие не очень дорогое. Скажем, час плавания в бассейне «Олимпийский» — 120 рублей. Для полуночников вроде тебя там заведены поздние сеансы (начало в 22.00). В это время больше шансов, что тебя не покалечит встречный пловец-баттерфляйщик. В это время большинство среднестатистических рабочих людей уже засыпают под вечерний выпуск теленовостей.

ТЫ ИСПОРТИЛ ЕГО ЗРЕНИЕ

Теперь ты на всю жизнь должен полюбить зелёный цвет. Потому что твоим глазам полезно смотреть на зелёное. И это очень кстати. Когда же ещё, если не под новый год, можно увидеть столько всего зелёно-хвойного. Задайся простой целью: увидеть как можно больше ёлок в эти праздничные дни. А ещё глазам полезно собираться в кучу и разбегаться в разные стороны (мышцы тренируются). Чтобы было не скучно, собери вокруг себя детвору и приступай. Популярность среди молодежи — разумное вложение в будущее.

Алёна Легостаева

ОН ХОРОШО СЕБЯ ВЕЛ И ЗАСЛУЖИЛ ПОДАРОК.

Что подарить своему компьютеру на Новый Год?

1. **ТЫ ЗОВЁШЬ ЕГО:**
c Комп, Железяка, Писюк
g Малышка, Персоналка, ЭВМочка (да ну! правда?!?!)
w Васисуалий Герольдович, герр Шикльгрубер, Евстрат IV Анжуйский

2. **В ПОДАРОК НА ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ТЫ БЫ ХОТЕЛ ПОЛУЧИТЬ:**
c Горные лыжи или парашют
g Игрушечную железную дорогу
w ЭВМ ENIAC 1946 года выпуска площадью 25 кв.м.

3. **РЕЖЕ ВСЕХ ТЕБЯ ВИДИТ:**
c Твой начальник
g Твоя девушка
w Твоё зеркало

4. **В ДЕТСТВЕ ТЫ ХОТЕЛ СТАТЬ:**
c Лётчиком (у них красивая форма)
g Стоматологом (у них красивая зарплата)
w Сисадмином (зачэм неправду говоришь, да?)

5. **БОЛЬШЕ ВСЕГО ТЫ БОИШЬСЯ:**
c Апокалипсиса (он же Конец Света)
g Команды Format C:
w Милиции

6. **ТВОЙ РЕКОРД БЕСПЕРЕБОЙНОГО СИДЕНИЯ ЗА КЛАВОЙ:**
c 5 часов
g 50 часов
w Не мешать, иду на рекорд!
(Мой рекорд вам не побить! прим. дизайнера)

7. **ЕСЛИ БЫ ТЕБЕ ДАЛИ 100 ТЫЩ МИЛЛИОНОВ, ТЫ БЫ:**
c Купил гарем у султана Брунея
g Освободил гарем султана Брунея
w Отдал деньги маме

8. **ТЫ МОЖЕШЬ ОТОРВАТЬСЯ ОТ КОМПА ТОЛЬКО ЧТОБЫ:**
c Закинуть в себя топливо
g Выгулять наконец девушку
w Посмотреть, что там за огненный гриб вырос на горизонте

9. **ТВОЯ ЛЮБИМАЯ ЗАСТАВКА РАБОЧЕГО СТОЛА ЭТО:**
c Скриншот из шутера
g Любимая девушка в разных позах
w «Синий экран смерти»

10. **БОЛЬШЕ ВСЕГО В ТВОЁМ КОМПЕ ИЗНОШЕНЫ:**
c Мышь и клава
g Тряпочка для полировки экрана
w Кнопка Reset

11. **ТОК НАПРЯЖЕНИЕМ В 10 000 ВОЛЬТ:**
c Нас убивает
g Делает нас сильнее
w Не существует

12. **ПРЕЖДЕ ЧЕМ ЗАПУСТИТЬ НОВУЮ ИГРУ, ТЫ:**
c Ставишь на стол тазик с бутербродами
g Внимательно читаешь мануал
w Играешь гаммы, чтобы размять пальцы

13. **СВОЙ ЛУЧШИЙ НОВЫЙ ГОД ТЫ ВСТРЕТИЛ:**
c С любимой, у камина в романтичной избушке на Крайнем Севере
g На диване, с навороченным лэптопом на коленях
w На полпути к даче друзей, толкая застрявший «Запорожец» в тандеме с длинноногой Снегурочкой

14. **ПОД БОЙ КУРАНТОВ ТЫ:**
c Обольёшься шампанским и закусишь салатом Оливье
g Выкинешь в окно старый рояль, «Спектрум Z100» и дедушкины коньки
w Бросишь этот тест и пойдёшь наконец распаковывать подарки



ОТВЕТЫ:

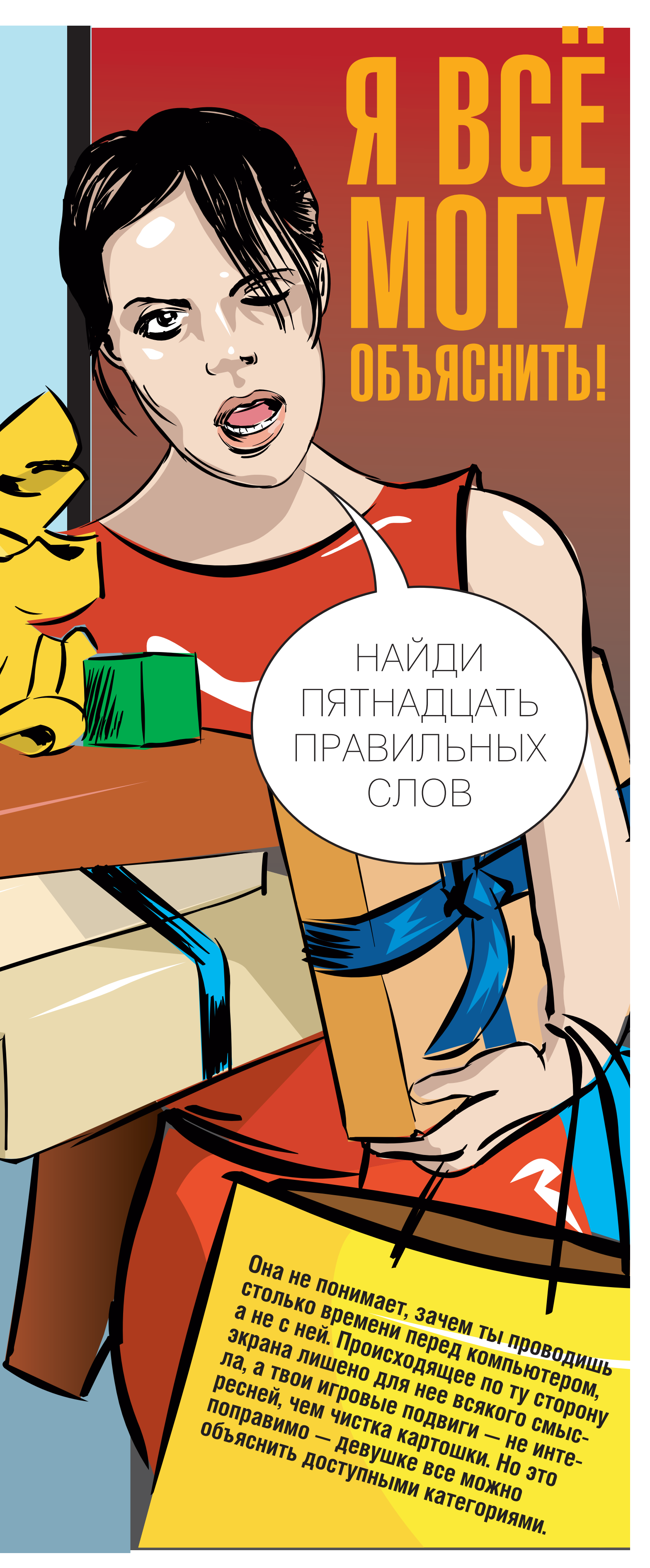
БОЛЬШЕ «С»:
Твой компьютер мечтает о генеральной уборке. Подари ему сеанс пылесосного массажа, расслабляющее общение с нежной влажной тряпкой. Клавиатуре подойдёт чистка организма (разобрать, вытряхнуть килотонну крошек и снова собрать), коврик для мыши грезит о встрече с моющими средствами. Осуществи его желания! Потрать два-три часа накануне праздника — и под бой курантов твой комп наконец вздохнёт чистым кулером.

БОЛЬШЕ «G»:
Загляни на компьютерный рынок и вслушайся в писк современной PC-моды. Теперь ты понял, что твой «пень» безнадёжно устарел? Такие видеокарты давно никто не носит. С таким ковриком для мыши стыдно показаться на люди. В такой монитор смотрятся только отсталые ламеры. Стыдно? Выход простой: смени начинку! Подари компу незабываемое ощущение, что он идёт в ногу со временем.

В качестве романтического «десерта» можешь расписать системный блок под хохлому, гжель или граффити, а в поставку для кофе поместить пару красивых свечей. Китч — это модно.

БОЛЬШЕ «W»:
Подари ему недельку отдыха в тихом и спокойном местечке, полный пансион и отсутствие назойливых геймеров. Желательно, чтобы никакие пронырливые пальчики не касались уставших клавиш, а кнопки мыши отдохнули от бешеных нажатий. Прекрасный вид с антресолей или платяного шкафа, полный покой — и твой комп вновь обретёт душевное равновесие.

Наталья Козельская



РАЗ

Случай: Огромный, немытый, с тяжеленными цепами, ты с трудом отбиваешься от демонов и сетуешь, что не взял с собой некроманта. На экране — ролевая игра. Девушка хмурится: «Это что?».

Слова: «Милая, помнишь, как в школе ты готовилась к последнему звонку? Ты хотела выщипать брови, сделать пилинг, эпиляцию и маникюр. Трёхдневная диета, спортзал. Макияж, укладка, туфельки, серьги… О'Кей, это был идеал. А теперь — выбери что-то одно!».

ДВА

Случай: Ты несёшься по дорогам Vice City к заветной гостинице — сохраняться. Сшибая столбы и прохожих, ты бормочешь про какой-то save point. На хвосте — вся полиция города. Под капотом уже дымит.

Слова: «Дорогая, ты не поверишь: эту штуку придумали женщины! Первое свидание. Первый танец. Первый поцелуй. Первый секс. Признания. Фото. Первый после ночи звонок… Добираешься до «сэйв пойнта» на самом последнем дыхании. И, боясь обернуться, бросаешься в «сэйв пойнт» с головой».

ТРИ

Случай: Ты проходишь замороченный квест и рассматриваешь предметы в инвентори.

Слова: «Котёнок, а помнишь, однажды ты искала в сумочке проездной? Сейчас всё примерно так же. Но в Сибири и про терроризм».

ЧЕТЫРЕ

Случай: В мониторе — новёхонький шутер. Вспышки выстрелов, иногда гаснет свет. Ты суетишься и нервически дёргаешь мышью. Она беспокоится: «Ты здоров?».

Слова: «Помнишь, тёплым августом, пятого, вечером, мы ходили с друзьями в Qzar? Ты тогда вся вспотела, заплакала и просилась скорее домой. Я не слушал, цедил своё пиво… Вот и эти скоты — не хотят!».

ПЯТЬ

Случай: Ты откинулся на спинку кресла и счастливо улыбаешься титрам. Позади — три недели сражений. Мир спасён. Враги посрамлены. На экране заставка: Game Over. Меню соблазняет: New game?

Слова: «Родная, помнишь ту пятницу? Ты встала в восемь утра, выкинула кошкин лоток, приехала на работу, по дороге заправив машину. Выступила на летучке, получила романтическое письмо от коллеги, а потом созвонилась с мамой и не поссорилась с ней. Тебя отпустили пораньше, поэтому ты успела на распродажу, где тебе (специальная акция!) сделали бесплатную питательную маску. Дальше была вечеринка, где ты танцевала на столе. Дома смыла на ночь



косметику, посмотрела «Реальную любовь», получила веселые эсэмэски от трёх лучших подруг… А завтра был наш вы-ход-ной за городом, и я заехал за тобой ровно в полдень!».

ШЕСТЬ

Случай: Папарацци, давитесь от зависти! Ты сделал гениальный скриншот.

Слова: «У тебя есть фото начальницы, целующейся с 19-летним стриптизером. И об этом волнительном кадре знаете только ты и она. Приятное щекочущее чувство причастности к мимолётности… Которая работает только на тебя!».

СЕМЬ

Случай: Оббегав пол Everquest'а, ты добыл отличный кинжал.

Слова: «А помнишь, ты купила ту курточку, как у девушек по Fashion TV? Нашла в магазине «Охотник», долго приноравливалась к брезенту. Но после всё-таки взяла: знала, что ни одна женщина во вселенной её там больше не найдет — куртка была последней, списанной из-за маленького размера».

ВОСЕМЬ

Случай: Ты всё же дошёл до босса. Чёрт, он, кажется, неуязвим!

Слова: «Ты помнишь обед с моей мамой? Ты ещё три часа, на диванчике, рассматривала семейный фотоальбом. И поняла, что моё слабое место – биточки из шпината. Да и вообще — пожрать».

ДЕВЯТЬ

Случай: В почте — письмо несчастья: пора оплатить аккаунт. Утром тебя отключат от Anarchy Online.

Слова: «Рыбка, помнишь, как ты разом задолжала за телефон, порвала последние чулки и осталась без укрепляющего шампуня? Кажется, история повторяется. Иногда просто НАДО платить».

ДЕСЯТЬ

Случай: Ты успешно начал миссию: база отстроена, атака отбита, танки штампуются сотнями, на счету — миллион.

Слова: «Дорогая, ты помнишь ремонт? Ты тогда закупила обои, линолеум и шторки для ванной,



заказала двойные стеклопакеты, налила электрику чай. Банковский кредит, каталоги мебели… И чувство, что самое приятное ждёт тебя впереди!».

ОДИНАДЦАТЬ

Случай: Ты осваиваешь автосимулятор. Четвёртая передача – и по газам!

Слова: «Солнце, ты восстановила права? На светофоре ты пыталась свернуть, безуспешно обгоняла троллейбус, а тот мужик на УАЗе прокричал, что ты глупая курица… Здесь ты можешь въехать ему в бочину. Получив за это «Феррари» и приз».

ДВЕНАДЦАТЬ

Случай: Кажется, пора обновить «железо»: игра отчаянно т о р м о з и т.

Слова: «Помнишь, как ты опоздала всего на 15 минут? Но меня за столиком не было: я парился в пробке на мосту. Иногда я звонил и рассказывал о печальном пейзаже за окном. А ты всё это время обновляла слой губной помады в ожидании, что пробка наконец рассосётся, я приеду и свидание состоится?».

ТРИНАДЦАТЬ

Случай: Ты застрял на последнем уровне. Придётся воспользоваться чит-кодами.

Слова: «Помнишь, как ты пришла в сервисцентр с ноутбуком, оценила обстановку, надула губки, распустила волосы и сказала уроду в растянутом свитере и грязных ботинках: "Ой, вы, наверное, во всём разбираетесь, у меня сломалась такая штучка, хлопнула и задымилась, всё, всё пропало, что мне делать, а вы управляющий, ах, спасибо, вы тоже милы"?»



ЧЕТЫРНАДЦАТЬ

Случай: Ты внезапно вылетел в Windows с матерным сообщением об ошибке. И кто только сочиняет эту грязь?

Слова: «Помнишь, как ты умудрилась одновременно напомнить о бывшем, вылить в раковину чай, который я специально оставил остывать, и прожечь мою любимую майку с Ларою Крофт на груди? Я тогда лежал пьяный на ковре и называл тебя «гремучей змеёй». А ты сняла пеньюар и… ушла спать в соседнюю комнату».

ПЯТНАДЦАТЬ

Случай: Играл на хардкоре в Diablo. Не уследил: твой парень погиб. Бежал в аркаде без сэйвов. Почти прошёл: оступился. Не сохранялся последний час. Зря. Ты проиграл.

Слова: «Помнишь, как ты сделала всё возможное, чтобы не стать Бриджит Джонс? Ты не ела ничего жирнее 10%, ты дошла до предпоследнего дня и жареного корня петрушки. И вот — корпоративный праздник, и начальник сказал, что ты анорексичка и заставил тебя съесть два сандвича. А на обратном пути ты заехала в закусочную и съела три, да, три пирожка с малиной просто потому, что выпалила их название на уровне автоматизма, а отказываться было поздно… А теперь ты листаешь журналы и читаешь эти ужасные сочетания: «лечебное голодание», «японская диета», «четыре раза в неделю». Но знаешь, что они не помогут. Всё кончено. Это жир». ■

Анна Заболотная, Андрей Трумен


TOKEY THE BEAR SAYS:
ONLY
DANGER
HIGH
VOLTAG



ГОЛАЯ ПРАВДА [ЖИЗНИ]

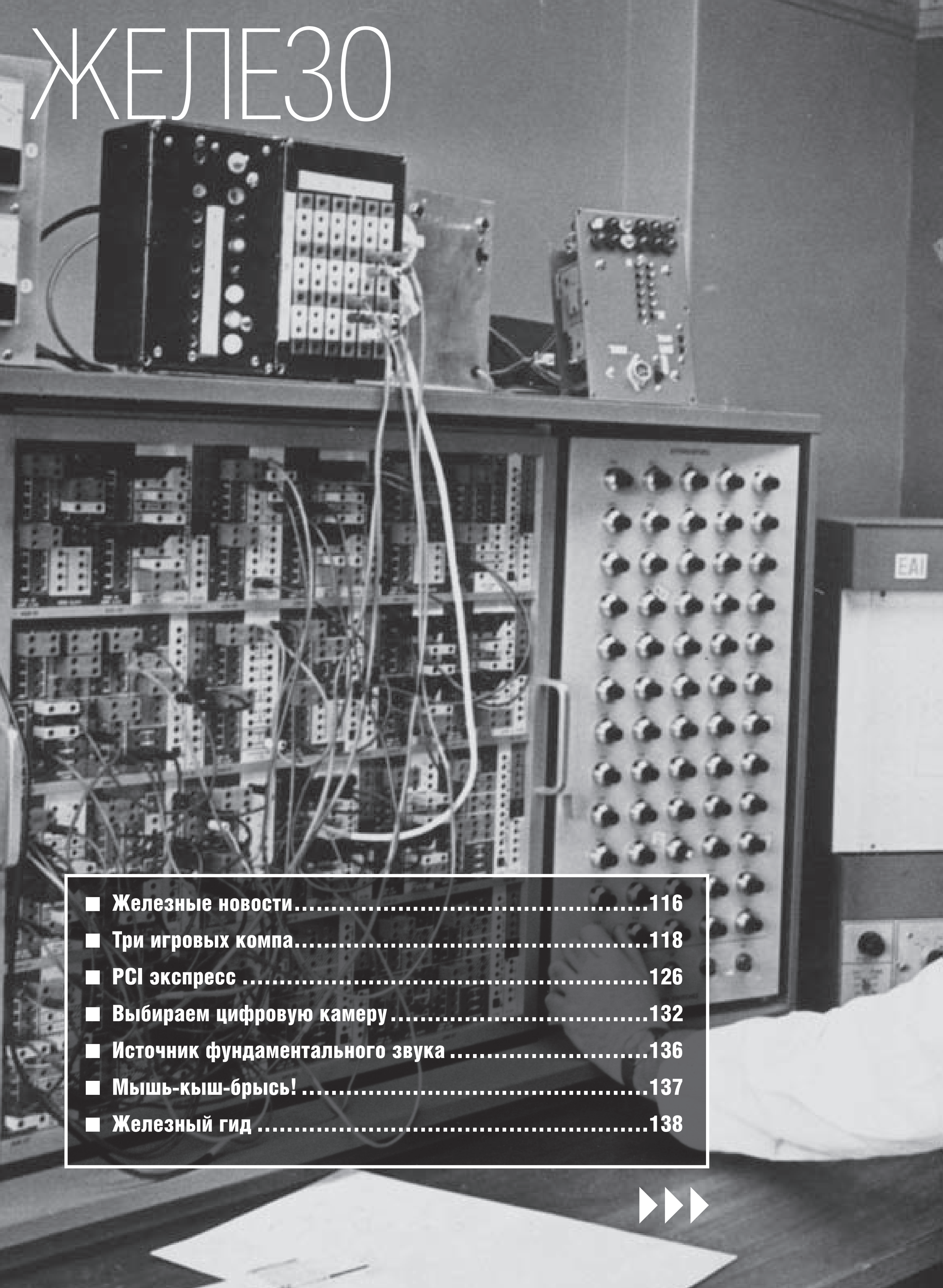
В жизни каждого мужчины настает момент, когда надо сделать выбор

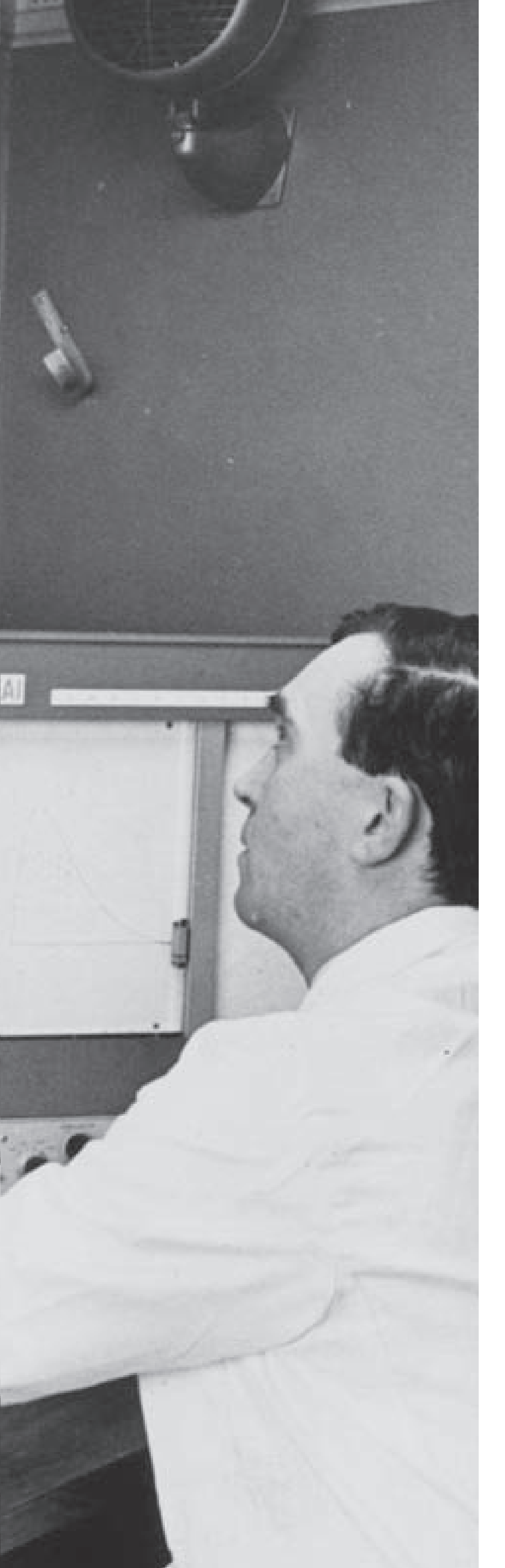
Мы голову сломали, думая – можно в этом журнале печатать голых женщин или нет. А доломали мы ее, размышляя, живыми должны быть эти красавицы или нарисованными на компьютере. Пришло время прояснить это раз и навсегда. Читатель! Вот тебе два разворота с самыми потрясающими женщинами по ту и эту стороны экрана. Ни слова больше. Подбери челюсть, и ждем твоих писем на pochta@cgw.ru. Если хочешь — проголосуй за одну из девушек. Если хочешь — за одну из их частей. Проголосуй за что-нибудь – свой приз ты все равно уже получил.





ЖЕЛЕЗО





Соседи из игрового раздела вынесли на обложку Need for Speed Underground 2. Там, мол, закись азота, форсированные двигатели и тюнинг. Скорость и мощность по ту сторону экрана, это, конечно, чудесно, но разве может все это сравниться с реальной вычислительной мощью, заключенной в стильный корпус, который стоит прямо у тебя на столе?

И тем более, вряд ли можно придумать занятие более увлекательное, чем выбор самой сверкающей из нескольких таких электронных игрушек. Рассуждая так, мы протестировали и сравнили три самых шикарных игровых компьютера на рынке. Результаты смотри на странице 118.

Впрочем, если игрушку сделать самому, удовлетворение будет полнее. Рассказ о том, как собрать компьютер с новомодной графической шиной PCI Express, начинается на 126-й странице.

Есть ещё момент. Самые сверкающие из электронных игрушек сверкают фотовспышкой. Рекомендации по выбору цифровой камеры — на странице 132.

Разбегаются глаза? Погоди, будет не такое. Исчерпывающий «Железный гид» — на 138-й. Приятного чтения.



МЕДИА-ЦЕНТР ОТ KRAFTWAY

Фирма Kraftway (www.kraftway.ru), ранее выпускавшая компьютеры в основном для офиса, всерьёз обратила внимание на домашних пользователей. Её новый медиа-центр Kraftway Popular MCE (цена без монитора — от 1200 $) предлагается как домашний центр развлечений и досуга. Используя операционную систему Microsoft Windows XP Professional Media Center Edition 2005, которая поставляется только производителям компьютеров, а также всевозможные дополнительные платы, Kraftway предложила медиа-центр взамен нескольких бытовых устройств: DVD-проигрывателя, цифрового видеомагнитофона, теле- и радиоприёмника, MP3- и CD-плееров, да ещё и фонотеки с видеотекой. Более того, встроенный компьютер создаёт некоторые новые функции — например, Time shifting, позволяя делать паузы в прямых телетрансляциях и возобновлять просмотр позднее, а также — помогая осуществлять эффективный поиск эфирных и Интернет-передач по жанрам. К машине можно подключить восьмиканальные акустические системы.

К медиа-центру прилагаются пульт ДУ, беспроводная клавиатура и мышь. Покупатель не теряет стандартных возможностей персонального компьютера — ему доступны игры, Интернет, пакеты для рисования и видеомонтажа, а также другие программы для развлечения и работы.

Машина собрана в плоском серебристом корпусе размером со стандартный модуль электронной аппаратуры. К ней можно подключить телевизор и/или монитор.

В медиа-центре установлен процессор Pentium 4 и вентиляторы с пониженным уровнем шума. Предусмотрено устройство для чтения карточек памяти, совместимое с форматами Compact Flash I/II, Memory Stick (Pro), MicroDrive, Smart Media, MMC и Secure Digital. Через интерфейс IEEE 1394 легко подключить цифровую видеокамеру. ■

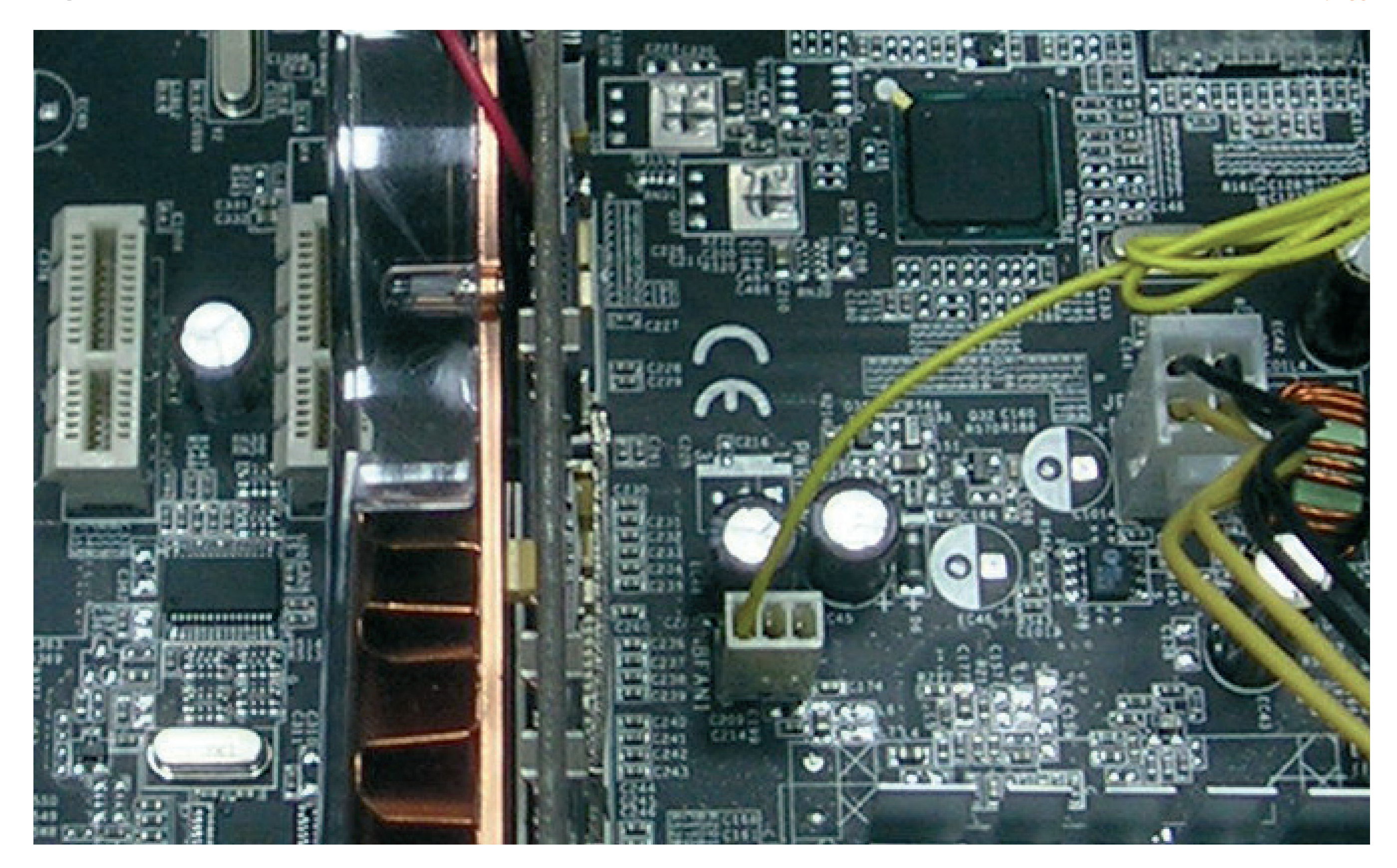
Иван Рогожкин

АВТОКЛАВИАТУРА

Компьютерные фирмы в последнее время стараются перещеголять друг друга в дизайне. Особо отличилась компания BenQ — она недавно представила комплект из беспроводной клавиатуры и мыши BenQ x730 Wireless Desktop Companion, оформленный в стиле BMW. В разработке участвовала компания BMW Group Designworks USA, которая придала изделию узнаваемые оттенки оформления роскошного автомобиля.

Оптическая мышь ничем особенным, кроме разрешения 800 точек на дюйм и замечательного внешнего вида, похвастаться не может. А вот клавиатура, тонкая и изящная, регулируется в наклоне, скользя по вогнутой подставке. Клавиши необычной конструкции (в их основе X-образный шарнир X-Structure) создают особое тактильное ощущение, а шесть дополнительных кнопок пригодятся для управления медиа-плеером и регулировки громкости. Имеются также функциональные клавиши для быстрого доступа к электронной почте, Интернет-пейджеру, папкам «Мои документы», «Мои картинки» и «Моя музыка». Для прокрутки Web-страничек можно использовать колесо мыши или манипулятор Q-Navigator на клавиатуре. ■

Иван Рогожкин

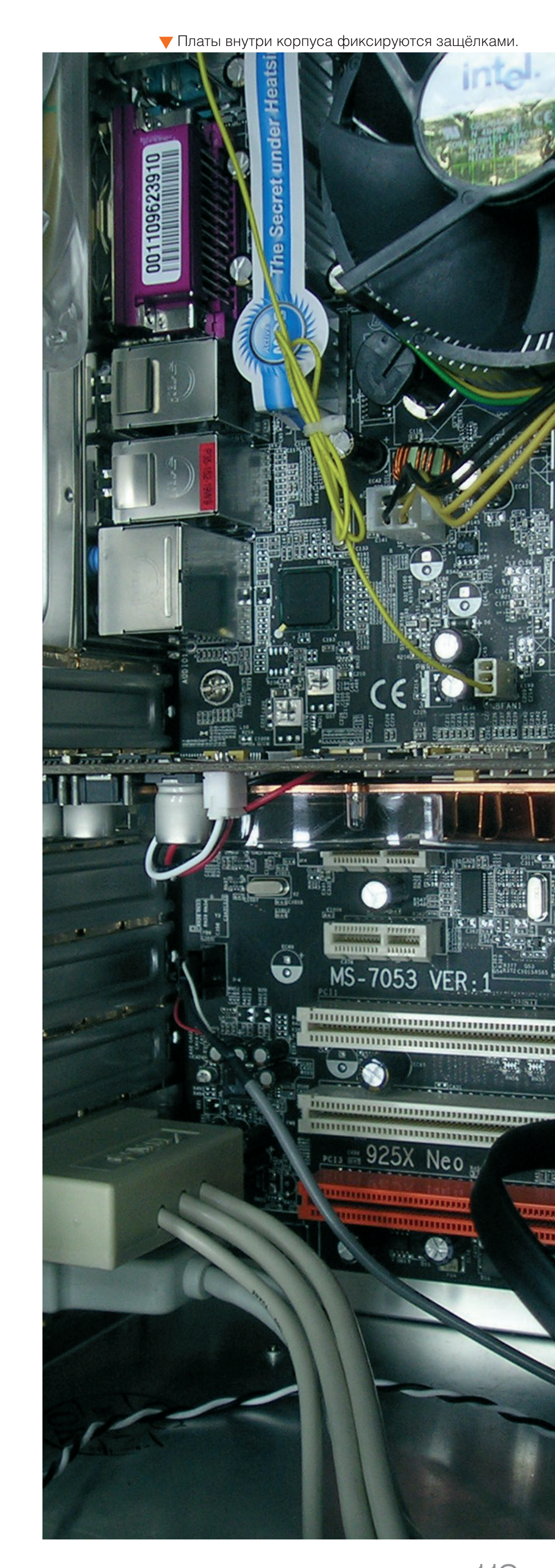


ТРИ КОМПЬЮТЕРА ДЛЯ СНОГСШИБАТЕЛЬНЫХ ИГР

На носу Новый год, пора покупать подарки, в том числе и себе. Если ты решил обновить компьютер, присмотрись к трём машинам, представленным в этом обзоре.

В компьютерном мире в самом разгаре переход на новые технологии. Во-первых, это графическая шина PCI Express — она не только работает намного быстрее привычной AGP 8x, но и позволяет распараллеливать задачи (по шине PCI Express информация одновременно передаётся в обе стороны). Во-вторых, внедрение новой памяти DDR2 — более быстрой, чем обычная DDR. Две из трёх машин, о которых мы рассказываем сегодня, используют эту память. В-третьих, процессоры — 64-разрядные микросхемы Athlon 64 корпорации AMD и Pentium 4 с частотой 3,6 ГГц, а также новые модели Pentium 4 Extreme Edition. Ознакомься с перспективными технологиями на примере трёх машин, протестированных в лаборатории нашего журнала.

▼ Платы внутри корпуса фиксируются защёлками.



3LOGIC LIME MS925X

ВОПЛОЩЕНИЕ МЕЧТЫ

Производитель: 3Logic
URL: www.3l.ru
Тел.: .... ((095) 737-6109
Цена: .... 2649 $
Вердикт: .... ●●●●○

В невероятно красивом, массивном и тяжёлом корпусе игровой станции **3Logic Lime MS925X** дружно трудятся современные и высокопроизводительные компоненты. Одна из боковых стенок корпуса Thermaltake прозрачна, и ты можешь любоваться внутренностями машины и внимательно следить, когда же наконец из под процессорного радиатора повалит дым.

Откидывающуюся переднюю панель компьютера можно закрыть на ключ. Она выглядит необычно и загадочно, скрывая под собой уныло-траурные DVD-дисковод марки Pioneer и накопитель на дискетах. Сверху корпуса под небольшой крышкой спрятаны несколько разъёмов для подключения джойстика, USB-камеры и других устройств.

Накалённую атмосферу в корпусе остужают множество вентиляторов. По вентилятору находится на задней и боковой стенках корпуса, ещё один расположился на передней стенке (его богатырские усилия направлены на обдув жёстких дисков). Плюс процессорный радиатор и вентилятор, остужающий микросхемы на графическом адаптере.

Основа компьютера **3Logic Lime MS925X** — системная плата MSI. Она изготовлена по новейшим технологиям и допускает подключение практически любого современного оборудования. К примеру, в протестированном нами компьютере был установлен процессор Intel Pentium 4 с невероятно высокой тактовой частотой 3,6 ГГц. Он вставляется в новое гнездо LGA775 и благодаря увеличенной кэш-памяти демонстрирует великолепные результаты на мультимедиа-тестах.

Системная плата MSI оснащена четырьмя разъёмами для установки модной памяти DDR2 (общий объём — 2 Гбайт), причём в компьютере **3Logic Lime MS925X** все гнёзда для модулей были заняты. Нарастить её будет непросто, но тебе это, скорее всего, не потребуется. Только ни в коем случае не устанавливай на **3Logic Lime MS925X** старые операционные системы семейства Windows 9x: они не работают с таким большим объёмом памяти.

Дисковая подсистема компьютера **3Logic Lime MS925X** состоит из двух накопителей Seagate Barracuda, объединенных в RAID-массив. Открывая окно «Мой компьютер», ты увидишь единственный



▲ Компьютер 3Logic Lime MS925X оснащён самыми производительными компонентами.

логический накопитель размером в 300 Гбайт.

Главный компонент любой игровой станции — трёхмерный акселератор. Компания 3Logic выбрала «железку» с графическим процессором ATI. Плата Sapphire Radeon X800 XT, несмотря на свою выдающуюся производительность, имеет весьма скромные габариты и не слишком массивный вентилятор, зато требует дополнительного питания.

Плата Sapphire устанавливается в гнездо PCI Express и демонстрирует замечательный результат в современном тестовом пакете Futuremark 3DMark05. Мы получили на нём 5048 баллов! Конечно, это заслуга не только графического адаптера, но и системы в целом.

Безусловно, отменная графика — залог успеха почти каждой игры, но любая игровая программа сопровождается ещё и звуковыми эффектами. К сожалению, разработчики ограничились встроенной звуковой микросхемой, которая работает хуже приличной внешней звуковой платы.

DVD-накопитель Pioneer 108BK позволит тебе записывать диски любых форматов с высокой скоростью. Дисковод совместим как с «плюсовыми» так и с «минусовыми» DVD-болванками. Он работает очень тихо и не вибрирует, правда, оснащён только одной кнопкой — гнезда для наушников и регулятора громкости на нём нет.

В распоряжении владельца **3Logic Lime MS925X** восемь USB-портов. Также есть порты FireWire для подключения цифровых видеокамер, стандартные разъёмы PS/2, LPT, S-Video, гнёзда для наушников, микрофона и акустических систем.

Если ты — любитель сетевых баталий, **3Logic Lime MS925X** удовлетворит твою жажду виртуальных командных единоборств. Два Ethernet-порта (один гигабитный) помогут сделать соединение с Интернетом максимально быстрым, причём тебе не придётся тратиться на концентратор, если понадобится подключить к Интернету сразу два компьютера. Протестированный нами агрегат не был оборудован модемом, но владелец столь дорогой машины, вероятно, воспользуется для доступа в Интернет выделенной линией.

Таким образом, **3Logic Lime MS925X** — чрезвычайно быстрая и неплохо сбалансированная машина с высокой ценой и множеством достоинств. Компьютер привлекателен и функционален, отлично справляется с задачами любой сложности и послужит тебе не один год.

Рекомендуем эту модель всем, кто предпочитает игры «без тормозов» даже по прошествии нескольких лет после покупки агрегата.

ISM ARENA 200
ТУРБО ИДЁТ НА ВЗЛЁТ!

Производитель: ISM Computers
URL: www.ism.ru
Тел.: (095) 718-4010
Цена: 1499 $
Вердикт: ●●●●○

Чёрный корпус **ISM Arena 200** с авиационным воздухозаборником и многолопастной турбиной на передней панели, кажется, вот-вот заревёт от избытка мощности и взлетит. На самом деле машина работает сравнительно тихо. От компьютера во все стороны лучится голубое сияние: светодиодами подсвечиваются все четыре стеклянные ножки корпуса, а сквозь прозрачное окно на боковой крышке отлично видны внутренности системного блока.

Накопители и кнопки спрятаны за откидной дверцей с бутафорскими воздухозаборниками. Кстати, турбина на передней панели тоже бутафорская: крыльчатка в ней вращается, но не встроенным двигателем, а потоком воздуха (по принципу «ветер дует оттого что деревья качаются»). Выглядит сей псевдодвигатель замечательно: если захочется похвастаться перед друзьями, лучше штуковины не придумаешь.

Возможности расширения машины порадуют любого мастера: в неё можно установить три дополнительных оптических дисковода и множество жёстких дисков. Разъёмы USB-портов выведены вперёд, здесь же есть колесо регулятора громкости, но оно на протестированном нами образце, к сожалению, не действовало.

По мощности и цене компьютер фирмы ISM занимает в нашем обзоре промежуточное место. В нём используются новая 64-разрядная технология AMD, но не самые быстрые (читай: не слишком дорогие) комплектующие. Здесь ты найдёшь 64-разрядный процессор AMD Athlon 64 3200+, работающий на частоте 2,2 ГГц, обычную память DDR SDRAM объёмом 1 Гбайт и жёсткий диск Serial ATA ёмкостью 120 Гбайт. Особо отметим пафосный 3D-акселератор Gainward PowerPack! Ultra/2400 Golden Sample 256 с двумя вентиляторами и с шикарным комплектом прилагаемых программ. В нём используется графический процессор GeForce 6800 GT — слегка замедленная и удешевлённая версия нынешнего флагмана NVIDIA — GeForce 6800 Ultra. Микросхема GeForce 6800 GT работает на пониженных частотах, но полностью сохраняет все функциональные возможности «ультры», в частности, 16 пиксельных конвейеров.

В отличие от компьютеров фирм 3Logic и «Ф- Центр» машина компании ISM не может

▼ Воздухозаборник компьютера ISM Arena 200 смахивает на двигатель реактивного самолета.





▲ Сквозь прозрачную стенку корпуса видны внутренности компьютера.

похвастаться новейшей памятью DDR2 и графическим акселератором на шине PCI Express, но её неоспоримое преимущество — возможность работать с 64-разрядными программами. В системную плату встроен очень приличный восьмиканальный звуковой контроллер, но, к сожалению, в протестированной нами машине наружу были выведены лишь три стереоразъёма, так что пользователю придётся ограничиться шестиканальным режимом (5.1 — пять сателлитов и сабвуфер).

В комплекте с компьютером поставляется руководство пользователя на русском языке, игра Arx Fatalis, DVD-плеер interVideo WinDVD 5, а также интеллектуальный пакет для редактирования видеофильмов Muvee autoProducer 3.

Сразу после включения компьютер ISM начинает довольно громко шуметь вентиляторами, однако через полминуты утихомиривается, снижая обороты. Если тебе надоест неоновая подсветка внутренностей, можешь выключить лампу. Фирма прислала нам эту машину без монитора, клавиатуры и мыши, поэтому мы не смогли оценить комфортность работы с ними, но системный блок оставил у нас очень хорошее впечатление.

На тесте трёхмерной игровой графики 3Dmark05 компьютер ISM, нимало не затрудняясь, выдал вызывающий уважение результат 3810 баллов. Никаких проблем с играми и деловыми программами у нас не возникло.

Как говорят представители фирмы ISM, эта машина предназначена для любителей игр, уставших от однообразных серых ящиков. Мы же добавим, что она создавалась для тех, кто умеет считать деньги, рассчитывает на хорошую расширяемость и возможность перехода на 64-разрядные программы. Рекомендуем.

А где же переключатель дальнего и ближнего света?



Ф-ЦЕНТР МИР VIP

БЕЛЫЙ BMW

Производитель: «Ф-Центр»
URL: www.fcenter.ru
Тел.: (095) 105-6447
Вердикт: ●●●●◐

Мимо белого системного блока **«МИР VIP»** с тёмно-серыми вставками пройдёт разве что слепой. На передней панели «башни», в самом её низу, расположились решётка радиатора и две фары. Спереди корпус напоминает раритетную модель немецкого автомобильного концерна BMW. Очень необычно! Агрегат даже оснащён ручкой для переноски с места на место, но дело это очень тяжёлое — масса компьютера около десяти килограммов.

Наряду с очевидным плюсом — оригинальным дизайном, этот корпус имеет эргономические недостатки. К примеру, металлическую крышку невозможно открыть без отвертки. Также нас удивило расположение кнопок включения и перезагрузки компьютера. Они вынесены на верхнюю стенку системного блока, так что кошка или любой другой домашний питомец, свободно разгуливающий по квартире, может случайно запустить компьютер. Правда, ты этого, скорее всего, не услышишь, — машина работает крайне тихо, не донимая домочадцев монотонным гудением. Вероятно, всё дело в качестве вентиляторов. Они, как обычно, расположены на процессоре, видеоадаптере, задней стенке, в блоке питания и вблизи жёсткого диска.

Основа компьютера — системная плата Intel, снабжённая новеньким пентиумным гнездом LGA775 (оно пришло на смену устаревшему Socket 478), разъёмами для сверхбыстрой памяти DDR2 и суперскоростной шиной PCI-Express для графического адаптера.

В новеньком гнезде LGA775 поселился далеко не самый производительный процессор Pentium 4 с тактовой частотой 2,8 ГГц. Но расстраиваться не стоит, на первых порах и он отлично справится с играми.

По сравнению с остальными компьютерами нашего обзора, памяти у **«МИР VIP»** немного (512 Мб), зато ничто не мешает тебе нарастить её до заоблачных высот — в твоём распоряжении два свободных DIMM-гнезда.

В **«МИР VIP»** установлен жёсткий диск объёмом 200 Гбайт. На нём ты можешь разместить коллекцию игр, видеофильмов и ещё останется место для музыки. Если этого объёма тебе не хватит — смело можешь воспользоваться комби-дисково-



«МИР VIP» смотрится великолепно.

дом LG, который умеет читать CD и DVD и справляется с записью информации на CD-болванки (к сожалению, писать DVD он не умеет). Нас немного озадачило отсутствие флоппи-дисковода. Похоже, для него просто не нашлось места, ведь 3,5-дюймовый отсек занят устройством считывания карточек памяти, распознающим карты почти всех современных стандартов, кроме xD Picture.

Безусловно, любой геймер будет в восторге, обзаведясь суперсовременной видеоплатой на шине PCI-Express. Но разработчики **«МИР VIP»** использовали не самый быстрый графический адаптер, вероятно, чтобы удешевить машину. Сегодня RADEON X700 Pro отлично разделывается с играми, но вот что будет через год-другой? На тесте 3DMark05 компьютер набрал 2900 баллов. Результат, конечно, не рекордный, но вполне приличный — ожидать большего от компьютера ценой менее 1000 долларов мы не могли.

Звуковая часть тестируемого компьютера не отличается оригинальностью, так как состоит из встроенного в системную плату кодека. Но здесь есть восемь каналов — можно обставиться колонками со всех сторон.

Для подключения разнообразных устройств предусмотрено множество портов, расположенных в самых разных местах. К примеру, на переднюю панель корпуса вынесены парочка USB-гнёзд и разъёмы для подключения микрофона и наушников. Они располагаются как раз под решёткой радиатора и фарами, образуя что-то вроде бампера. Остальные порты вынесены на заднюю стенку. В твоём распоряжении восемь USB-портов, один FireWire, параллельный порт для подключения принтера, выход S-Video и звуковые гнёзда.

Тем, кто решит подключить компьютер **«МИР VIP»** к Всемирной паутине поможет Ethernet-интерфейс. Встроенного модема нет.

Нам понравился необычный дизайн компьютера **«МИР VIP»**, хотя по начинке он, к сожалению, не дотягивает до крутейшего игрового монстра. Геймеру, привыкшему жить сегодняшним днём, компьютер понравится своей приемлемой производительностью и доступной ценой. Мы присваиваем этой модели знак «Выбор редакции» и рекомендуем её экономным игрокам и эстетствующим фанатам. ■

Алексей Морозов, Иван Рогожкин

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОМПЬЮТЕРОВ:

МОДЕЛЬ КОМПЬЮТЕРА	3Logic Lime MS925X	Ф-Центр МИР VIP	ISM Arena 200
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	3LOGIC, тел. (095) 737-6109, www.3Logic.ru	КОМПАНИЯ «Ф-ЦЕНТР», тел. (095) 105-6447, www.fcenter.ru	ISM COMPUTERS, тел. (095) 718-4010, www.ism.ru
РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА, ДОЛЛ.*	2649	965	1499
ПРОЦЕССОР	Intel Pentium 4 3,6 ГГц	Intel Pentium 4 2,8 ГГц	AMD Athlon 64 3200+
ПАМЯТЬ, МБАЙТ	DDR2, 2048	DDR2, 512	DDR, 1024
ЧИПСЕТ	Intel 925X	Intel 915P	NVIDIA nForce3 250
ГРАФИЧЕСКАЯ ПЛАТА, ОБЪЁМ ВИДЕОПАМЯТИ, МБАЙТ	Sapphire Radeon X800 XT PCI-E, 256	Sapphire Hybrid RADEON X700 PCI-E, 256	Gainward PowerPack! Ultra/2400 Golden Sample, 256
ЁМКОСТЬ ЖЁСТКИХ ДИСКОВ, ГБАЙТ, ИНТЕРФЕЙС	2x160, SATA RAID	200, SATA	120, SATA
ОПТИЧЕСКИЙ НАКОПИТЕЛЬ	DVD±R/RW Pioneer DVR-108BK	Комбинированный DVD-ROM/CD-RW LG GCC-4521B	DVD±RW NEC ND-3500A
НАКОПИТЕЛЬ ДЛЯ ФЛЭШ-КАРТ	Есть	Семи типов	Нет
ETHERNET- АДАПТЕР	Два порта	Есть	Есть
МОДЕМ	Нет	Нет	Нет
ЗВУКОВОЙ АДАПТЕР, ИНТЕРФЕЙС	Встроенный в системную плату 8-канальный	Встроенный в системную плату 8-канальный	
СВОБОДНЫЕ ГНЁЗДА РАСШИРЕНИЯ	2 PCI-E x1 3 PCI	2 PCI-E x1 4 PCI	2 PCI-E x1 5 PCI
ЧИСЛО ПОРТОВ USB/IEEE 1394	8/3	8/1	6/0
ТИПОРАЗМЕР КОРПУСА, МОЩНОСТЬ БЛОКА ПИТАНИЯ, ВТ	«Средняя башня», 400	«Средняя башня», 300	«Средняя башня», 300
ЧИСЛО ВНЕШНИХ ОТСЕКОВ РАЗМЕРОМ 5,25/3,5 ДЮЙМА	4/2	4/1	4/2
ЧИСЛО ВНУТРЕННИХ ОТСЕКОВ ДЛЯ ЖЁСТКИХ ДИСКОВ	5	7	6
СТАНДАРТНАЯ ГАРАНТИЯ НА КОМПОНЕНТЫ/СБОРКУ, ЛЕТ	2/2	1/2	1/1
ОБСЛУЖИВАНИЕ НА МЕСТЕ ЭКСПЛУАТАЦИИ	Нет	Выезд 250-500 руб.	Нет
ТЕХНИЧЕСКАЯ КОНСУЛЬТАЦИЯ ПО ТЕЛЕФОН	10:00-19:00 ежедневно, тел. (095) 789-6884	10:00-20:00 ежедневно, тел. (095) 105-6447	10:00-19:00 ежедневно, тел. (095) 718-4010
ЗАМЕНА КОМПОНЕНТОВ В ТЕЧЕНИЕ 24 Ч	Нет	Да	Нет

* только системный блок, клавиатура и мышь



путешествие на PCI EXPRESS



Фирмы ATI и NVIDIA обещают игровое счастье тем, кто перейдёт на графические акселераторы с шиной PCI Express. Мы расскажем о том, как это сделать.
Новая графическая шина PCI Express обещает невиданные перспективы: трёхмерная графика станет ещё более натуральной и динамичной, игры будут ещё больше похожи на реальность, но всё это потребует дополнительных затрат.

ПРАВИЛО №1
Выбирай системную плату с разъёмом PCI Express

Если ты предпочитаешь процессоры Intel, остановись на системной плате с чипсетом Intel 915P или Intel 925X. Для иллюстрации этой статьи мы взяли Albatron Mars PX915P. Приверженцам технологий AMD рекомендуем платы на чипсете NVIDIA nForce4.

ПРАВИЛО №2
Не экономь на процессоре

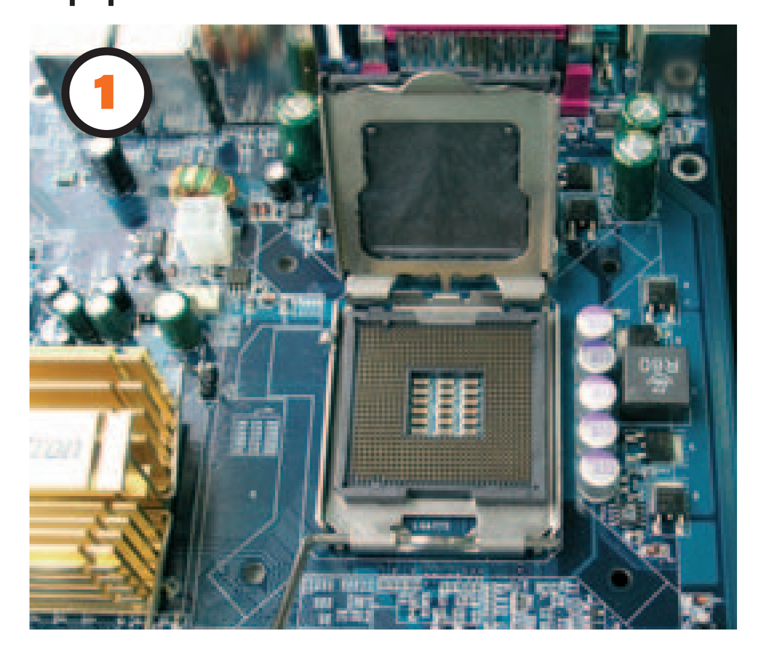
Приобрети самый мощный процессор, который можешь себе позволить. Среди изделий Intel рекомендуем Pentium 4 в корпусе LGA775 (при подготовке этой статьи мы использовали 2,8-ГГц процессор Pentium 4 с модельным номером 520). Из процессоров AMD выбирай модель Athlon 64 3800+ или более быструю.

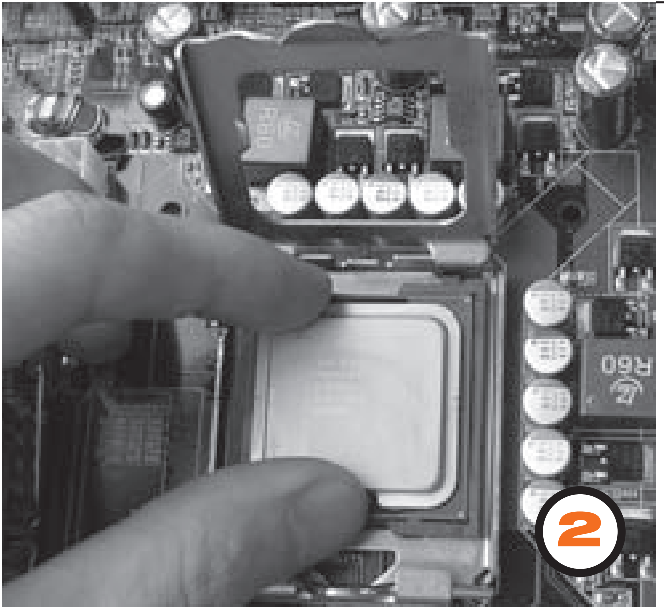
ПРАВИЛО №3
Используй хороший радиатор

Радиатор должен иметь, во-первых, медное основание — медь лучше других металлов отводит тепло. Во-вторых, крыльчатка должна быть посажена на подшипнике качения (ball bearing), который меньше шумит и не требует регулярной смазки, как подшипник скольжения (Sleeve Bearing). Определить вид подшипника очень просто: попробуй подвигать винт вдоль оси в обоих направлениях. Если он совсем не двигается, значит, в радиаторе используется подшипник качения. Если есть хотя бы небольшой люфт — скольжения.

ПРАВИЛО №4
Сбалансируй систему

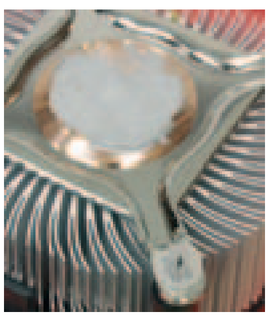
Качество трёхмерной графики в играх зависит, конечно же, от типа графического акселератора. Но и остальные компоненты компьютера имеют значение. Если ты используешь медленный центральный процессор, он не будет успевать поставлять информацию для сверхбыстрого графического ускорителя. Учти также, что мощные графические платы, например, класса NVIDIA GeForce FX 6800, требуют усиленного блока питания. Мы для подготовки этой статьи использовали плату 3D-акселератора среднего уровня Albatron PCX PC5750.

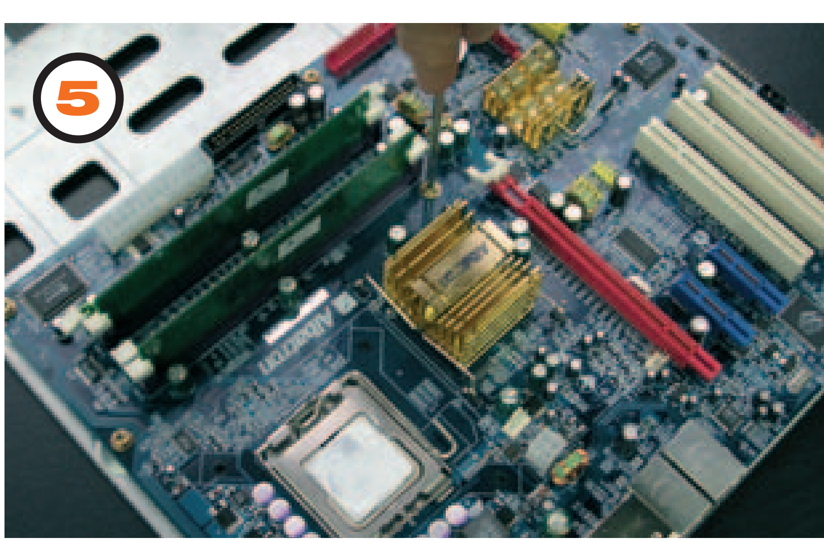

1

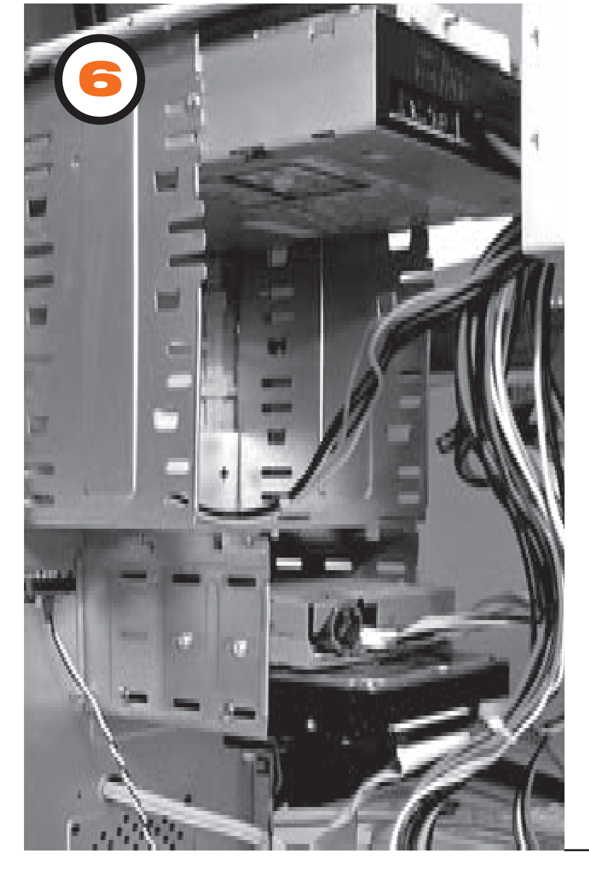

2
R60


3
R60
lbatron


4




5


6

ШАГ №1
Открой крышку процессорного гнезда

Отведя рычаг в сторону, подними его и открой крышку гнезда. Сними с металлической крышки чёрную пластиковую заглушку, но будь осторожен, чтобы случайно не попасть пальцем в гребёнку позолоченных проволочных контактов — и не погнуть их.

ШАГ №2
Вставь микросхему в гнездо

Заметь положение вырезов на боковых гранях процессора и соответствующих выступов на гнезде. Поверни микросхему процессора так, чтобы совместить выступы с пазами, после чего аккуратно положи микросхему в гнездо. Закрой крышку, опусти рычаг и защёлкни его.

ШАГ №3
Нанеси термопасту

Нанеси термопасту на крышку процессора и распредели её ровным слоем. Если на основании радиатора уже есть термопаста, и её слой не повреждён, можешь пропустить этот шаг.

ШАГ №4
Установи модули памяти

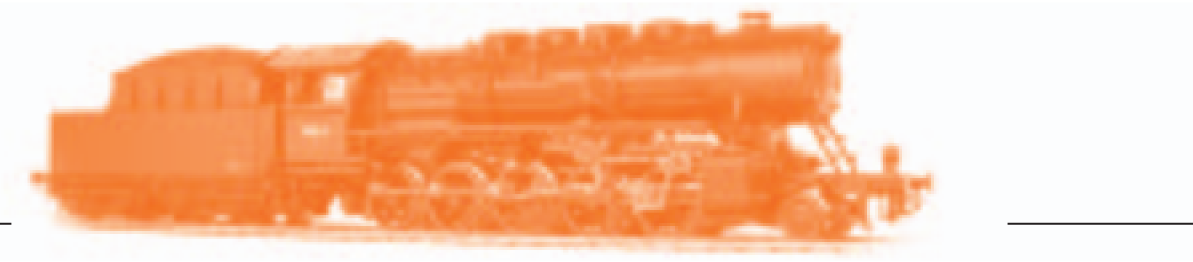
Рекомендуем использовать два одинаковых модуля — в системной плате с двухканальным контроллером они смогут работать одновременно, увеличивая производительность компьютера. Загляни в описание к системной плате — оно поможет тебе определить, в какие гнёзда следует устанавливать модули памяти.
Совмести вырезы на модулях с выступами на гнёздах. Аккуратно вставив модуль в разъём, с силой надави на него вниз одновременно с двух сторон. Убедись, что белые пластмассовые защёлки по бокам надежно зафиксировали модуль в гнезде.

ШАГ №5
Закрепи системную плату на поддоне

Плата может крепиться по-разному, в зависимости от используемого корпуса. В некоторых корпусах тебе потребуется вкрутить в поддон бронзовые втулки. Затягивая винты, убедись, что их головки не замыкают проводники на плате. Если такое случится, проложи изолирующие шайбы.

ШАГ №6
Установи накопители в корпус

О том, как смонтировать оптический дисковод и жёсткий диск в корпусе, мы писали много раз. Не будем повторяться. Можешь заглянуть в прошлые выпуски нашего журнала (например, в №7/2004, с. 110).
Подсоедини к накопителям ленточные кабели и разъёмы от блока питания. Учти, что в платах на чипсетах Intel 915P и 925X есть только один канал параллельного интерфейса IDE. Если ты намерен воспользоваться жёстким диском IDE (а не Serial ATA), тебе нужно будет подключить его и оптический накопитель к одному ленточному кабелю. Не забудь правильно установить перемычки на обоих устройствах!



ШАГ №7
Подсоедини кабели к системной плате
Положив поддон рядом с корпусом, подключи к плате кабели от блока питания (2 штуки) и от накопителей (жёсткого диска, CD-ROM или DVD-ROM, а также флоппи, если ты до сих пор используешь этот компьютерный атавизм). Затем подсоедини провода, что идут от кнопок и светодиодов, размещённых на передней панели корпуса. Если не знаешь, куда их подключать, — загляни в описание системной платы.

ШАГ №8
Установи поддон с платой в корпус
Крепление поддона зависит от вида корпуса, так что будь внимателен. Чаще всего нужно просто вставить поддон и немного сдвинуть вбок, после чего зафиксировать одним или двумя винтами. Не забудь о поставляемом вместе с системной платой жестяном экране, который нужно надеть на её внешние разъёмы.

ШАГ №9
Установи радиатор
Ты заметил, насколько нестандартную последовательность действий при сборке мы рекомендуем? Обычно радиатор устанавливается на плату сразу после процессора, но гнездо LGA775 облегчает процесс, — это можно сделать после того, как плата окажется внутри корпуса.
Убедись, что отвёрточные пазы на пластмассовых головках радиатора повернуты в радиальном направлении. Положи радиатор на системную плату так, чтобы заострённые концы всех четырёх пластиковых держателей попали в отверстия в плате. Поочередно с силой надави на все головки до щелчка.

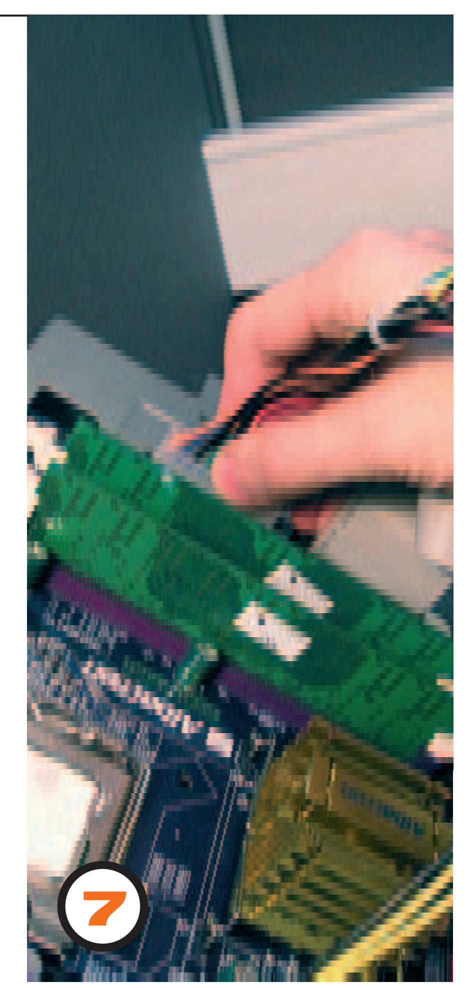
ШАГ №10
Подключи вентилятор
Найди на плате небольшое гнездо CPU FAN и подключи к нему провод, который тянется от процессорного вентилятора. Проложи провод так, чтобы он не попадал в крыльчатку вентилятора.

ШАГ №11
Вставь графическую плату в гнездо PCI Express
PCI Express — самое длинное гнездо на системной плате (если не считать разъёмов для модулей памяти). Отведи защёлку в сторону, выровняй плату над гнездом и с усилием вставь её в разъём. Теперь зафиксируй сначала пластиковую защёлку, затем скобу графической платы с помощью винта.

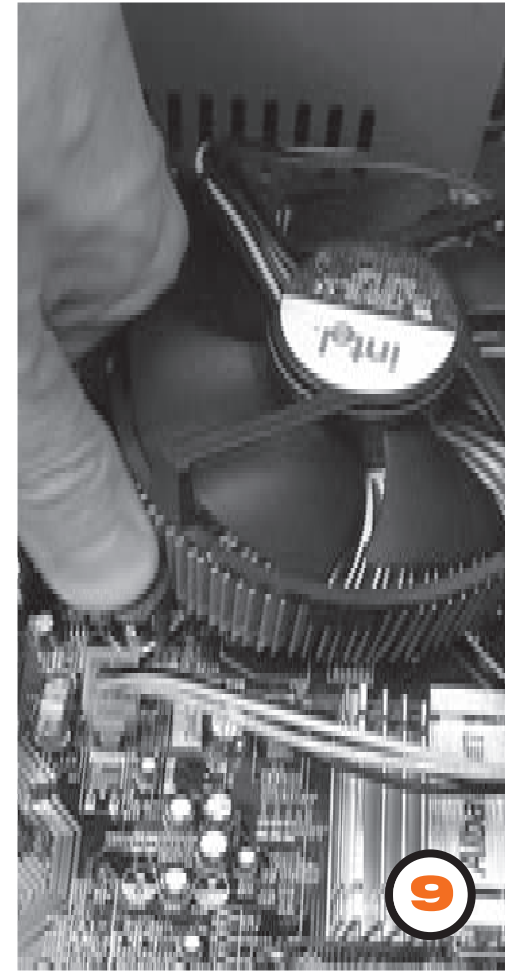
ШАГ №12
Подключай устройства и запускай машину
Подсоединяй к системному блоку клавиатуру, мышь, монитор, сетевой кабель и смело включай компьютер.
Надеемся, по ходу сборки ты ничего не перепутал, и тебе не придётся снова возиться с кабелями и разъёмами. Приступай к установке операционной системы, драйверов и любимых программ. Желаем удачи!

Принимай поздравления! Собрав великолепный суперсовременный компьютер с графикой PCI Express, ты перешёл на новое поколение графических технологий. Не забудь поблагодарить CGW RE за полезные советы.

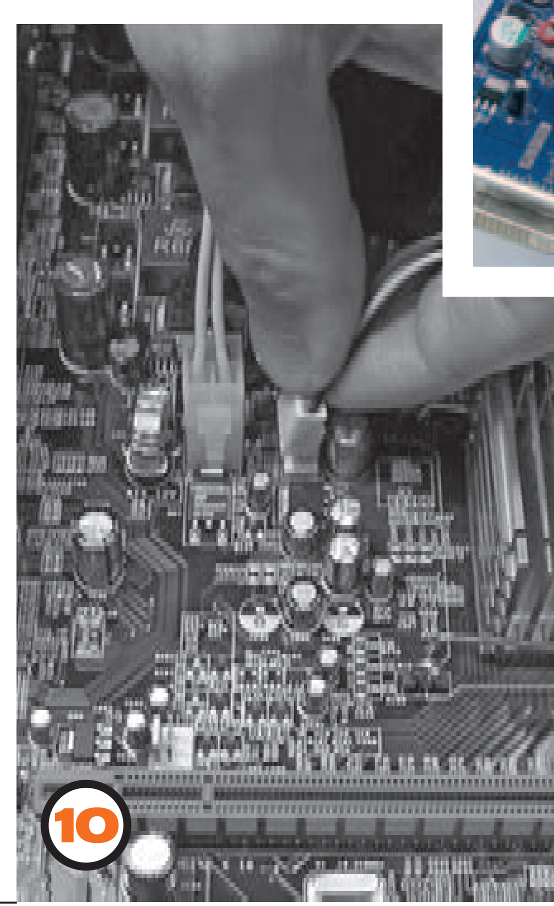
Иван Рогожкин

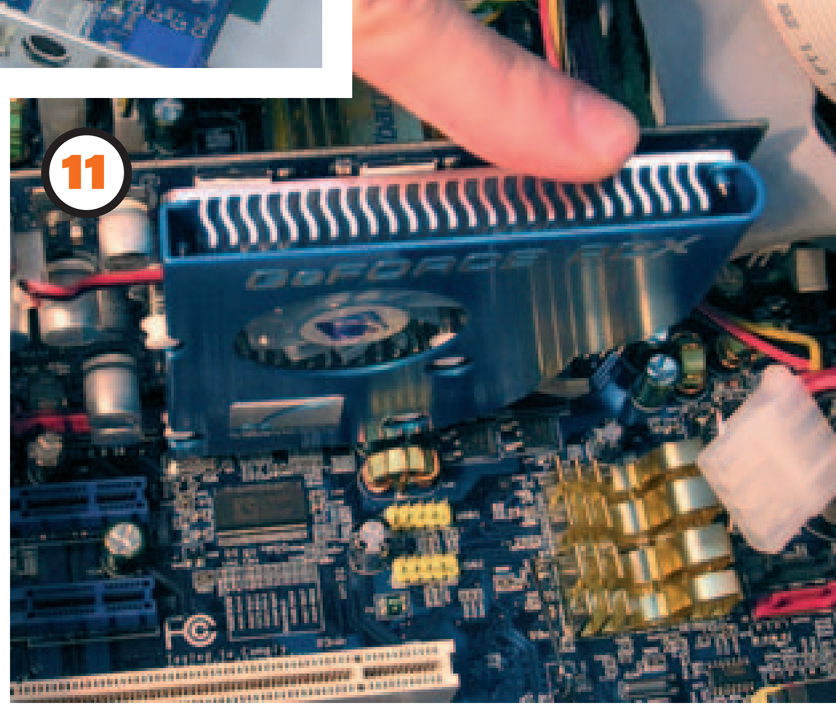

7

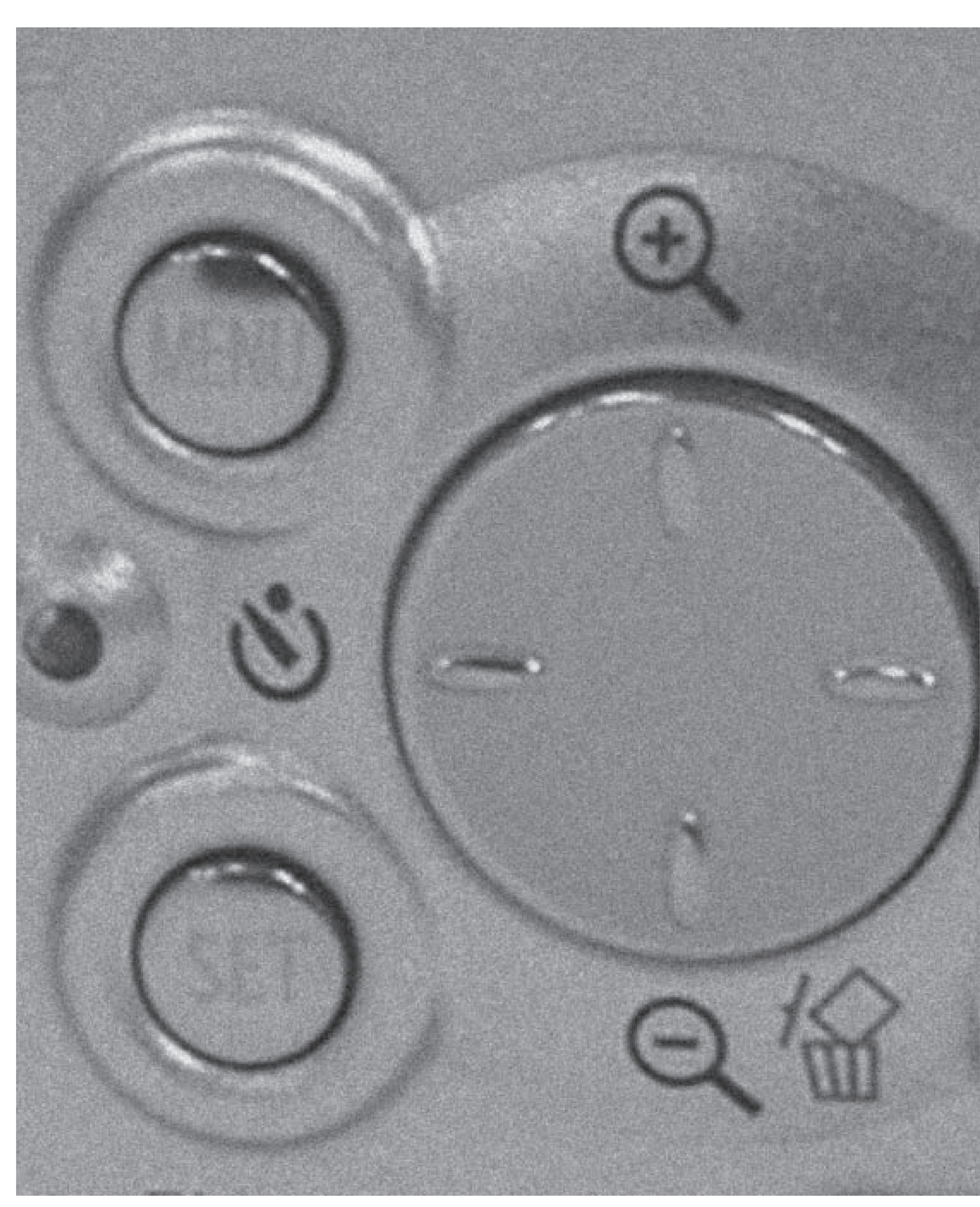

8

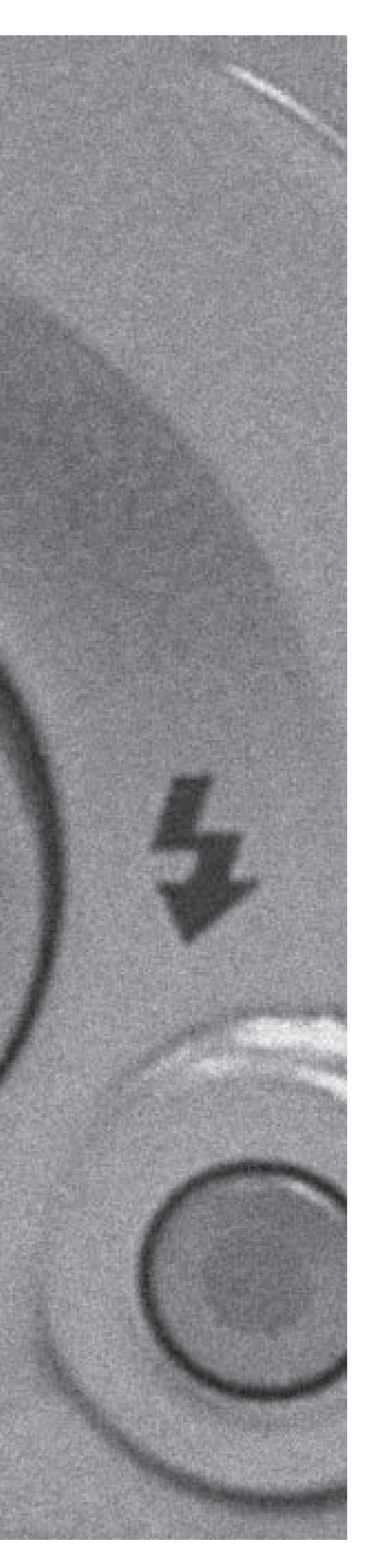

9




10


11





КАК ВЫБРАТЬ ЦИФРОВОЙ ФОТОАППАРАТ

РЕКОМЕНДАЦИИ ТЕМ, КТО ПОКУПАЕТ КАМЕРУ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЬСКИХ ЦЕЛЕЙ. ПРОФЕССИОНАЛЫ САМИ ЗНАЮТ, ЧЕГО ХОТЯТ.

ПРАВИЛО №1

Предпочитай технику фирм, которые производят хорошие плёночные камеры. Это компании Canon, FujiFilm, Minolta, Nikon, Olympus, Pentax. Мастерство, как говорится, не пропьёшь.

ПРАВИЛО №2

Определись, что для тебя важнее: портативность или универсальность. Миниатюрные модели обычно работают от нестандартных ионно-литиевых аккумуляторов, а камеры покрупнее и потяжелее — от щелочных пальчиковых батарей размера AA (или металл-гидридных аккумуляторов). Щелочные батареи AA можно приобрести в первом попавшемся ларьке.

ПРАВИЛО №3

Подбирая камеру, не забудь о типе карточек флэш-памяти. В фотоаппарате, MP3-плеере и цифровом диктофоне удобно использовать одинаковые. Если у тебя в компьютере уже есть устройство для считывания флэш-карт, проследи, чтобы карточки от нового фотоаппарата были совместимы с ним. Учти: SmartMedia — устаревший формат, причём ограниченный ёмкостью 128 Мбайт, а xD Picture — новый, а потому карточки xD Picture при той же ёмкости стоят дороже, чем, скажем, SecureDigital. Лучшее соотношение цена/ёмкость — у карточек CompactFlash, меньшие размеры — у xD Picture и Secure Digital.

▲ Чем больше размер ЖК-экрана, тем удобнее обращаться с фотокамерой.

ПРАВИЛО №4

Убедись, что эквивалентная чувствительность фотоматрицы в аппарате достигает 400 единиц ISO (а лучше — 800), иначе ты будешь ограничен в возможностях съёмки внутри помещений. Правило здесь такое же, как с пленочными фотоаппаратами: 100 единиц для улицы, 400 — для помещений и вечерней съёмки.

ПРАВИЛО №5

Предпочитай камеры с встроенным оптическим видоискателем. В яркий солнечный день тебе будет трудно разглядеть картинку на ЖК-экране. А ещё оптический видоискатель позволит отключать ЖК-экран ради экономии заряда батарей.

ПРАВИЛО №6

Учти, что камеры делятся на три категории: с цельнометаллическим корпусом, с металлическим основанием корпуса (обычно это несущая прямоугольная рамка, вылитая из прочного сплава) и полностью пластмассовые. Как ты понимаешь, здесь приходится выбирать между ценой, лёгкостью и надёжностью.

ПРАВИЛО №7

Если ты не стремишься максимально сэкономить, выбирай камеру с оптическим зумом. Чем больше его кратность, тем лучше. Учти, что цифровой зум работает за счёт ухудшения качества.

ПРАВИЛО №8

Не гонись за разрешением свыше трёх мегапикселей, если не собираешься печатать фотографии большого формата. Лучше выбери аппарат с большей светосилой объектива, разнообразными ручными режимами экспозиции и режимом приоритета диафрагмы.

▼ Сдвигаемая крышка объектива Olympus Camedia C-460 Zoom защищает линзу и включает/выключает питание



Некоторые фотоаппараты могут печатать снимки без компьютера. ▲

ПРАВИЛО №9

Медленная реакция — основной недостаток недорогих цифровых фотокамер по сравнению с плёночными. Правда, иногда выручает режим серийной съёмки (обычно — 2 раза в секунду); сделав серию кадров, ты потом сможешь выбрать самый удачный. Однако учти: серийный режим работает только при хорошем освещении, без вспышки. В общем, если любишь ловить интересные моменты, выбирай фотокамеру с минимальным временем готовности к съёмке.

ПРАВИЛО №10

Если ты любишь снимать букашек, монеты и другие мелкие предметы, рекомендуем выбрать модель с двумя макрорежимами — Macro и Super Macro. Второй из них позволит делать фото с расстояния менее 10 см.

ПРАВИЛО №11

Встроенный микрофон пригодится тем, кто любит снимать краткие видеоролики, наговаривать комментарии к снимкам или использовать камеру вместо диктофона.

ПРАВИЛО №12

Чтобы удачно выбрать фотокамеру, мало одних технических характеристик. Нужно опробовать несколько моделей. Сделай снимки одного и того же предмета несколькими камерами, а потом сравни их. Если затрудняешься, загляни в Интернет по адресу www.imaging-resource.com. Там есть обзоры цифровых фотокамер с образцами снимков, которые можно загрузить для внимательного изучения. Поговори с теми, кто уже использует выбранную тобой модель. ■

Иван Рогожкин

▼ Плоские камеры, как правило, не имеют зума.













ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: DEFENDER, WWW.DEFENDER.RU • **ЦЕНА:** 87 $

DEFENDER SPK G2.1

ИСТОЧНИК ФУНДАМЕНТАЛЬНОГО ЗВУКА

Глядя на акустическую систему **Defender SPK G2.1**, понимаешь: она была разработана очень основательным человеком. Большой кубический сабвуфер и два сателлита со скошенными передними гранями, напоминающие стартовые упоры спортсмена-бегуна, не получат премий за изысканный дизайн, но выдержат испытания на прочность и надёжность не хуже несгораемого шкафа.

На передней панели чёрного куба, приподнятого на ножках над квадратной доской, красуется диффузор низкочастотного динамика, прикрытый защитной металлической решёткой. Звук с обратной стороны диффузора выведен через трубу фазоинвертора вниз, чтобы пол сотрясался от барабанов. Помимо динамика на корпусе есть ручки для подстройки громкости и низких частот (высокочастотного регулятора, увы, не предусмотрено). А поскольку сабвуфер нужно ставить на пол, к регуляторам придётся наклоняться. Будь комплект **Defender SPK G2.1** подороже, в него бы обязательно входил беспроводной или проводной пульт ДУ.

Сабвуфер мощностью 20 Вт ухает басами на частотах 40-200 Гц, а сателлиты по 5 Вт каждый воспроизводят звук в широком диапазоне частот от 200 Гц до 20 кГц. В комплекте поставляется документация и кабель для подключения к компьютеру.

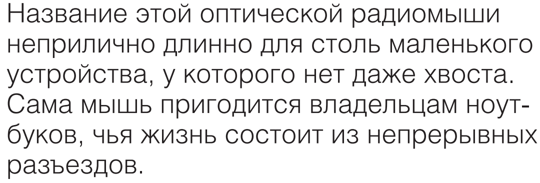
Звук от тестового образца сотрясал все уголки нашей лаборатории. Высокие частоты трепетали звонкими тарелками, басы ухали огромными японскими барабанами — удивительно мягко и даже нежно. Голоса звучали так, словно исполнитель находится совсем рядом. По отзывам экспертов, средние частоты воспроизводились чуть слабее всех остальных, других замечаний не возникло. Работа в редакции остановилась — народ получал удовольствие от прослушивания.

Если тебя не смущают большие размеры **Defender SPK G2.1** (один только саб-вуфер — 280x280x250 мм) и вес (12 кг), ты оценишь этот акустический комплект за мощный разборчивый звук и мягкие басы. ■

Иван Рогожкин

A4TECH WIRELESS OPTICAL NOTEBOOK MOUSE RP-1558

МЫШЬ-КЫШ-БРЫСЬ!



Название этой оптической радиомыши неприлично длинно для столь маленького устройства, у которого нет даже хвоста. Сама мышь пригодится владельцам ноутбуков, чья жизнь состоит из непрерывных разъездов.

Стильный и строгий дизайн радует взгляд, а резиноподобная пластмасса по бокам корпуса ласкает подушечки пальцев. Кнопки нажимаются мягко, а колесо прокрутки работает без щелчков.

A4Tech RP-1558 питается от двух батарей размера AAA. Изготовитель прилагает к мыши четыре аккумуляторные батареи (на 600 мА/ч каждая) с зарядным устройством, которое совмещено с USB-удлинителем и питается от гнезда USB. Для сохранения батарей во время переноски на брюхе мыши есть выключатель питания, а на случай помех предусмотрен переключатель частоты радиоканала, по которому передаётся сигнал.

Чёрный приёмник сигнала включается в USB-порт компьютера. Он выглядит немного неаккуратно, зато обеспечивает надёжную связь. После его подключения к машине система Windows XP быстро опознала мышь и сама установила нужные драйверы. Как показали испытания, радиоканал надёжно работает на дистанции до 2 метров.

Итак, **A4Tech RP-1558** — миниатюрная беспроводная мышь двойного назначения. Во-первых, её можно использовать для работы на ноутбуке или настольном компьютере. Во-вторых, подкравшись к компьютеру друга и незаметно вставив приёмник мыши в USB-гнездо на задней панели системного блока, ты сможешь ловко подшутить над товарищем. Двигая мышью в кармане, начни управлять неожиданно ожившим курсором. ■

Иван Рогожкин

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: A4TECH, WWW.A4TECH.COM • **ГДЕ КУПИТЬ:** ERGODATA, WWW.ERGODATA.RU ТЕЛ.: (095) 787-5900 • **ЦЕНА:** 19 $



«Железный гид», как обычно, даёт моментальный снимок компьютерного мира, отмечая самые интересные и выгодные периферийные устройства, компьютеры и комплектующие. Этот номер появится на прилавках в горячий предрождественский сезон. Каждый производитель старается выпустить что-нибудь новое, а покупатель — приобрести подарки. Наша задача — отметить действительно стоящие новинки. Для этого нужно знать немало технологических тонкостей. Будь уверен, за каждой нашей рекомендацией стоит серьёзная работа по изучению и сравнению десятков разнообразных устройств.
Если ты не найдёшь в продаже указанного оборудования, поинтересуйся аналогами производства других фирм. Цены указаны для ориентира, в магазинах они могут немного отличаться — как в ту, так и в другую сторону.

КОМПЬЮТЕРЫ

Что для тебя компьютер: символ принадлежности к элите, развлечение или рабочий инструмент? Выбирай модель в зависимости от ответа на этот вопрос.



НА ОСНОВЕ ПРОЦЕССОРОВ INTEL

ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Fujitsu Siemens Scaleo C Цена: **1000 $** **Fujitsu Siemens**	Кроме отличного компьютера в небольшом мультимедиа-центре Scaleo C помещается радио- и телеприёмник.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
KIT MAX 2300 Цена: **337 $ (без монитора)** **«Компания КИТ»**	Вполне рабочая и даже пригодная для игр машина на процессоре Celeron/1800 за совсем небольшие деньги.



НА ОСНОВЕ ПРОЦЕССОРОВ AMD

ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ СРЕДНЕГО КЛАССА	
GigaNT 4000/120 Цена: **2200 $ (без монитора)** **NT Computer**	Только перспективные технологии. Этот 64-разрядный гигант на процессоре Athlon 64 4000+ работает с графическим адаптером на новой шине PCI Express.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
Formoza E260+ Цена: **560 $ (без монитора)** **Formoza**	Тяжеловесом этот компьютер на процессоре Athlon XP 2600+ не назовёшь, он скорее похож на многоборца — быстрого, выносливого и талантливого во всём.

ЗА КАЖДОЙ НАШЕЙ РЕКОМЕНДАЦИЕЙ СТОИТ СЕРЬЁЗНАЯ РАБОТА ПО ИЗУЧЕНИЮ И СРАВНЕНИЮ ДЕСЯТКОВ РАЗНООБРАЗНЫХ УСТРОЙСТВ.

МИНИ-ПЛАТФОРМЫ

Уникальные вещи с авторским оформлением ценятся выше, чем массовая продукция с конвейера. Мини-платформа — это конструктор для сборки малогабаритного компьютера, который позволяет получить нечто среднее между типовым и эксклюзивным дизайном. Будь уверен: ты соберёшь оригинально оформленный системный блок за вполне приемлемые деньги.



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ INTEL	
Elitegroup EZ Buddie D1S4-2 Цена: **170 $** **ECS**	Конструктор EZ Buddie D1S4 в твоём распоряжении. Докупи лишь процессор Pentium 4, память, жёсткий диск и графическую плату.
МОДЕЛЬ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ AMD	
Shuttle XPC SN85G4 Цена: **355 $** **Shuttle**	На основе этого конструктора можно собрать мощнейшую 64-разрядную машину с процессором Athlon 64.

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА

Подобно солнцу, окруженному планетами, системный блок должен быть обставлен периферийными устройствами. В роли Венеры выступает монитор с прекрасным изображением. Марс представлен джойстиком, а Меркурий — клавиатурой.



НАУШНИКИ

ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ДЛЯ ШУМНОЙ ОБСТАНОВКИ	
AIWA HP-CN6 Цена: **50 $** **AIWA**	В наушниках AIWA HP-CN6 есть активный шумоподавитель — незаменимая вещь в метро и самолёте.



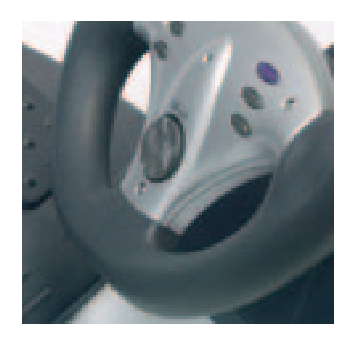
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ КЛАССИЧЕСКОЙ КОНСТРУКЦИИ	
SVEN MA-331 Цена: **52 $** **SVEN**	Двухполосные колонки SVEN MA-331 мощностью 2x20 Вт превратят компьютер в самого голосистого члена семьи.



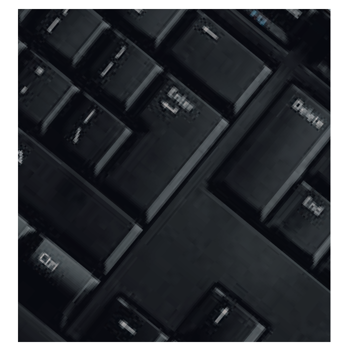
ДЖОЙСТИК

ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НЕДОРОГАЯ МОДЕЛЬ	
Saitek ST290 Цена: **33 $** **Saitek**	Этот трёхкоординатный джойстик с четырёхпозиционным переключателем обзора позволяет настроить рукоять под ладонь игрока.



РУЛЕВОЕ КОЛЕСО

ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НЕДОРОГАЯ МОДЕЛЬ	
Trust NF340 Race Master Цена: **50 $** **Trust**	Не слишком дорогой, но надёжный руль с удобными педалями и реалистичным управлением.



КЛАВИАТУРЫ И МЫШИ

ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Logitech diNovo Media Desktop 2 Цена: **250 $** **Logitech**	Любопытный набор: клавиатура, мышь и цифровое наборное поле со встроенным калькулятором соединяются с компьютером по радио через интерфейс Bluetooth.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
Genius Easytouch Цена: **10 $** **Genius**	Без излишеств. В комплект Easytouch входит стандартная проводная клавиатура и обычная мышь с шариком внутри.

МОНИТОРЫ ВСЕХ ТИПОВ

Чем плазменные панели и кинескопы принципиально отличаются от ЖК-мониторов? Тем, что в первых свет излучается разноцветными частичками люминофора, а во вторых — газоразрядной лампой при помощи цветовых фильтров и жидкокристаллических затворов. Помни: сегодня все технологии дают отличное качество изображения, нужно лишь правильно выбрать модель.



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Samsung SyncMaster 192MP plus Цена: **940 $** **Samsung Electronics**	Компания Samsung известна как производитель мониторов и телевизоров. И вот подтверждение — 19-дюймовый монитор SyncMaster 192MP plus со встроенным телеприёмником.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
RoverScan Optima 151 Цена: **306 $** **Rover Computers**	Среди 15-дюймовых ЖК-мониторов модель Optima 151 выделяется низкой ценой, но не самыми слабыми техническими характеристиками.

КОМПОНЕНТЫ

Несмотря на чудеса технологии, одна неаккуратно выбранная для сборки деталь может превратить великолепный компьютер в источник постоянных проблем или даже в откровенную рухлядь. Будь внимателен при подборе комплектующих!



ПРОЦЕССОР

ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА AMD	
Sempron 3100+ Цена: **122 $** **AMD**	Sempron 3100+ позволяет собрать недорогой компьютер, который впоследствии можно будет модернизировать до 64-разрядного монстра.
МОДЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА INTEL	
Pentium 4 560 3,6 ГГц Цена: **430 $** **Intel**	Не хочешь постоянно потрапливать компьютер? Тогда тебе нужен самый быстрый процессор Intel.



СИСТЕМНАЯ ПЛАТА

ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Albatron PX925X Pro Цена: **160 $** **Albatron Technology**	Для новейших процессоров Intel в корпусе LGA775 нужна достойная системная плата, например, PX925X Pro компании Albatron.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
ACorp 7NFU400 Цена: **60 $** **ACorp**	Если не гнаться за лишними функциями, можно очень недорого купить хорошую системную плату для Athlon XP. Например — ACorp 7NFU400.



ГРАФИЧЕСКИЕ АДАПТЕРЫ

ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
NVIDIA GeForce 6800 GT Цена: **500 $** **NVidia**	Упрощённая версия мощнейшего 3D-акселератора GeForce 6800 Ultra — более дешёвая, но крайне быстрая.
ВЫБОР В СРЕДНЕМ КЛАССЕ	
Radeon X600 XT Цена: **160 $** **ATI Technology**	Radeon X600 XT — удачный компромисс между ценой и скоростью смены кадров в трёхмерных играх.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
GeForce FX 5200 Цена: **70 $** **NVidia**	5% покупателей приобретают 90% самых мощных графических акселераторов. Этот недорогой ускоритель предназначен для оставшихся 95%.





ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ	
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
ВНЕШНЯЯ МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro Цена: **250 $** **Creative Technology**	Популярное семейство аудиоплат пополнилось новой моделью высокого класса, поставляемой с интерфейсным модулем и пультом дистанционного управления.
ВЫБОР В СРЕДНЕМ КЛАССЕ	
Audigy 2 ZS Цена: **95 $** **Creative**	Звуковая плата Audigy 2 ZS расширит число аудиоканалов до восьми (семь широкополосных и один низкочастотный), создав реалистичную звуковую панораму.

КАЖДЫЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СТАРАЕТСЯ ВЫПУСТИТЬ ЧТО-НИБУДЬ НОВОЕ, А ПОКУПАТЕЛЬ — ПРИОБРЕСТИ ПОДАРКИ. НАША ЗАДАЧА — ОТМЕТИТЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СТОЯЩИЕ НОВИНКИ.



ОПТИЧЕСКИЙ НАКОПИТЕЛЬ	
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Gigabyte GO-M1600B Цена: **125 $** **Gigabyte Technology**	Этот DVD-накопитель принимает радиопередачи и проигрывает диски даже тогда, когда компьютер выключен!
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
Sony DDU1621 16x Цена: **30 $** **Sony Electronics**	Слово CD-ROM, похоже, скоро исчезнет из прайс-листов, ведь накопители DVD-ROM приличных марок дёшевы, быстры и надёжны.



ЖЁСТКИЕ ДИСКИ	
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Deskstar 7K400 Цена: **400 $** **Hitachi**	400-Гбайт диск Deskstar 7K400 держит первенство по ёмкости, а стоит не слишком дорого.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
Maxtor DiamondMax Plus 9 Цена: **90 $** **Maxtor**	Накопитель Maxtor DiamondMax Plus 9 (7200 об/мин) 160 Гбайт хорош по всем параметрам: быстрый, вместительный и недорогой.



КОРПУС	
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Lian Li PC-6010 Цена: **150 $** **Lian Li**	Бывают корпуса с окном, а бывают и с аквариумом. Сквозь стекло в стенке PC-6010 видны пластмассовые рыбки, ныряющие в воде среди пузырьков от компрессора, и внутренности компьютера, подсвеченные газоразрядной лампой.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
Lokur Kadet White 881 USB Цена: **47 $** **Lokur**	Мода на украшения приходит и уходит, а классическая конструкция остается. Надёжный и качественный корпус отлично подойдёт для сборки мощного компьютера.

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ



БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН 8-800-200-3-999 ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ О ПОДПИСКЕ

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW + 2CD
1 месяц - **100** руб.
(экономия 30 руб.)
6 месяцев - **600** руб.
(экономия 180 руб.)
12 месяцев - **1080** руб.
(экономия 360 руб.)

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!
Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________
☐ На 12 месяцев, начиная с ______________
(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________________
индекс ______________ город ______________
улица, дом, квартира ____________________________
телефон ______________ подпись ______________ сумма оплаты ______________

Извещение	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный московский банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала "Computer Gaming World"
	с 2004 г.
Кассир	Подпись плательщика

	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный московский банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала "Computer Gaming World"
Квитанция	с 2004 г.
Кассир	Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: **inter-post@sovintel.ru**

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: **kpp@sovintel.ru**

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ВНИМАНИЕ! БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве
Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?
Звони 935-70-34

ИТОГИ



▲ Тру-блэк-дет-метал-гаме-едитор

Я начинаю тихо ненавидеть своих друзей. Вот сидим мы, пьём; обязательное обсуждение баб и тщеты всего сущего произведено — и что делают эти подонки? Они начинают мне рассказывать про свои игровые приключения. Он там, дескать, так ловко его вот так, да там такое, да ещё там можно вот это... Заткнись! Я знаю. Я знаю про игры всё; всё и про все — это моя работа. Но, чёрт возьми, я просто не успеваю в них поиграть! Не травите душу!

От публичного самосожжения на Красной площади меня удерживают только две вещи. 1) У меня дома два компа. 2) Я женат на лучшей женщине в мире. Пункт 2 применяется к пункту 1 — смотрю на милую строго и говорю ей ласково: «Играй!». И она послушно садится за соседнюю машину, — потому что жена должна слушаться мужа.

Как передать словами экстаз двух любящих сердец, слитых в кровавой пляске смерти во дворце Диабло? Да никак. Просто если ты не испытывал такого, то, считай, и не жил вовсе.

Вот ты! Как ты можешь до сих пор держать свою женщину на сухом пайке виндозовских пасьянсов, изверг? Ну-ка быстро прокачай скиллы «любовь», «терпение» и «забота» и немедленно научи её играть в самую твою любимую игру (нет, ну хоть одна из 25-ти самых любимых ей должна понравиться). Пойми, наконец, что означает словосочетание «боевая подруга», — и тогда квест «семейное счастье» приобретёт статус completed. Удачи +50!

Ян Масарский
редактор раздела «Игры»